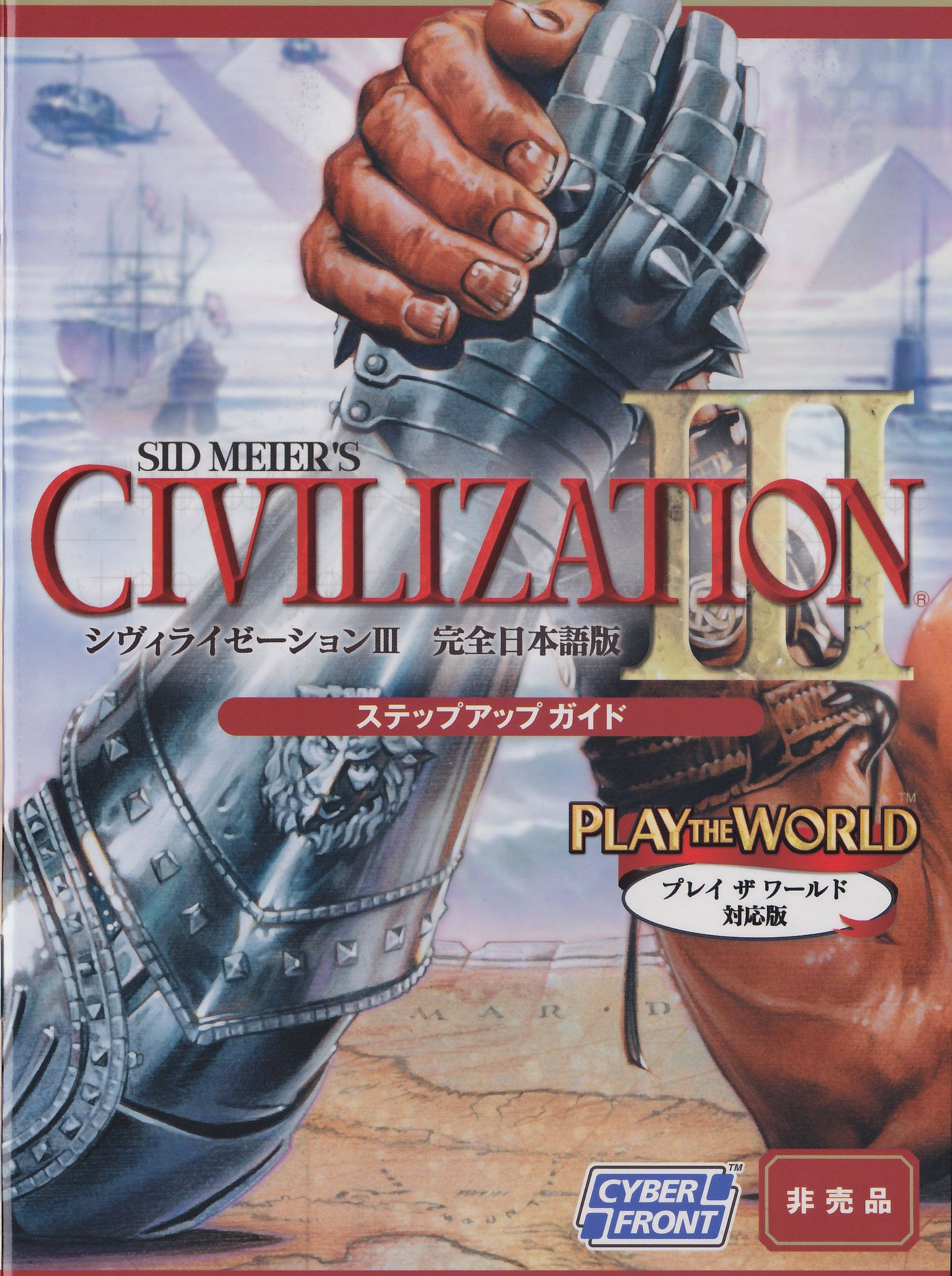


SID MEIER'S

CIVILIZATION III®

シヴィライゼーションIII　完全日本語版

ステップアップ ガイド

PLAY THE WORLD™

プレイ ザ ワールド
対応版

CYBER FRONT™

非売品

弓兵が，ステルス戦闘機が，侍が，ICBMが，
戦いを繰り広げる……。
そんな「シヴィライゼーションIII」の真の主役は，
"悠久の歴史"だ。
その，あまりにも長い時間の中で，
ある文明は戦争に明け暮れ，ある文明は汚職にまみれて消えていく。
最後に世界の覇者となるのは，果たしてどの文明なのだろうか。

自分の手で紡いだ歴史がどのような結末を迎えても，悲しむことはない。
ドラマチックではない歴史なんて，
あり得ないのだから……。



「麻薬のよう」「20世紀最高のコンピュータゲーム」「PCは，このソフトを遊ぶためにある」……これらはすべて，"シヴィライゼーションシリーズ"に向けられた言葉だ。
シリーズ最新作の「シヴィライゼーションIII 完全日本語版」もまた，シド・マイヤーブランドに恥じぬ，超絶的なゲームバランスで我々を楽しませてくれる。カエサルに，ジャンヌ・ダルクに，そして徳川家康になり，キミだけの歴史を作ってほしい。
―――――――― forGamer.net（http://www.4gamer.net/）

第一部 シヴィライゼーションIII

Chapter1

ゲームを始める前に知っておきたいこと

シヴィライゼーションⅢは，そう簡単にはゲームオーバーにならないので，何も知らない状態でプレイしてもある程度は楽しむことができる。とはいっても，いくつかの要点を知っておくだけでグッとゲームが〝ラク〟に，そして〝楽しく〟なるものだ。Chapter1では，そういった〝ゲームを始める前に知っておきたいこと〟を紹介しよう。

プレイする文明を決める前に，文明の性格について知るべし

「どの文明が一番強いのか？」。これは，なかなか難しい問題だ。中級者以上でも「好みの文明」こそあれ，「間違いなくこの文明が一番」と言い切れる人は少ないだろう。これは別に文明に限った話ではなくて，シヴィライゼーションⅢ（以下，Civ3）ではどんな選択肢にも一長一短があるのだ。Civ3がゲームとしてバランスがよい証拠ではあるが，まったくの初心者は，「どれが正しい攻略法か分からない」といった悩みを抱えてしまうかもしれない。

もちろん正解なんてないのだが，状況やプレイスタイルによっては，ベストと呼べる選択肢がある。では，どの文明が自分にとってベストなのか？ **それを考える指針となるのが，文明の〝性格〟である。**

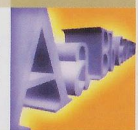
このページでは，6種の性格について紹介しておく。それぞれの文明は，必ずこの中の二つの性格を持つのだ。性格についてある程度理解したら，次ページに進もう。

商業志向

■メリット
- 都市ごとに商業のボーナスあり
- 汚職レベルが低い

■最初から使える科学技術
- アルファベット

簡単にいえば，都市ごとの稼ぎが増える性格だ。Civ3の金は，序盤から終盤まで重要であり続けるファクターだ。よって，万人にお勧めできる要素といえるだろう。

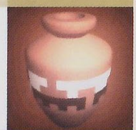


拡張志向

■メリット
- 蛮族の村から手に入るものの質が向上する
- 斥候ユニットを生産できる

■最初から使える科学技術
- 陶器

斥候は，最初から生産できるユニットの中で，唯一移動力が2ある。つまり足が速いため，序盤のマップ探索に便利なのだ。探索時に見つけた蛮族の村からもらえるモノも豪華で，"スタートダッシュ"に向いている。

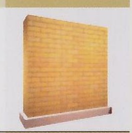


勤労志向

■メリット
- 労働者の仕事が速い
- 人口の多い都市にシールドボーナス

■最初から使える科学技術
- 建築

シールドがたくさん手に入る＝生産スピードが速いということ。労働者の仕事も速いため，文明の進歩で一歩先んじることが可能になるだろう。これもまた，序盤から終盤まで役に立つ性格だ。



軍事志向

■メリット
- 軍事関連の都市改善に必要なシールドが少ない
- ユニットが，戦闘時にランクアップする可能性が高い

■最初から使える科学技術
- 武士道 or 車輪

単純な話，戦争に強い性格だ。ユニットがガンガンランクアップするため強力なユニットを揃えやすいし，七不思議の生産や軍隊編成に便利な"リーダーユニット"が誕生する可能性も高い。

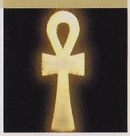


宗教志向

■メリット
- 宗教的な都市改善に必要なシールドが少ない
- 無政府状態になっても1ターンで回復

■最初から使える科学技術
- 葬儀

この性格がない文明は，無政府状態が7ターン続く。だから無政府状態のデメリットを限りなくゼロにする宗教志向は，政治体制をしばしば変更する人にお勧めだ。また，寺院や聖堂など宗教的な"都市改善"には重要なものが多いことも見逃せない。



科学志向

■メリット
- 科学的な都市改善に必要なシールドが少ない
- 新しい時代が始まるときに，ランダムで一つの科学技術を発見する

■最初から使える科学技術
- 青銅器

時代は全部で四つなので，最後までゲームを進めたときに三つの科学技術を研究なしに発見することができる。……と考えると，さほど大きなメリットではなさそうだ。しかし科学的な"都市改善"も，図書館や大学など非常に重要なものが多い。



16もの文明と，その指導者たち

Civ3には，16の文明が存在する。また「シヴィライゼーションⅢ：プレイ ザ ワールド」（以下，PtW）では8種の文明が追加され，合計24文明が存在する（以下，Civ3とPtWで数字が違う場合，カッコ内にPtWでの数字を記載する）。もちろん，どの文明にもそれぞれ特徴があり，簡単に優劣はつけられない。だから「好みで選ぶ」というのもいいだろう。

文明ごとの指導者名，性格，そしてその文明固有の特殊ユニットを下記で表にしたので，好みの文明を決めるのに役立ててほしい。

ちなみに指導者に関しては，誰を選んでもプレイするうえではあまり違いはない。インドでガンジーだからといって，戦争できないことはないのだ。指導者ごとの違いは，顔グラフィックと名前程度。もちろん，〝見た目〟で選ぶというのもアリだが、**重要なのは，前ページで解説した〝性格〟**。例えば〝拡張志向〟で〝科学志向〟なロシアは，序盤こそ楽だが，時代が進むにつれてメリットが少なくなり，ほかの文明に後れをとることが多い。逆に**〝勤労志向〟や〝商業志向〟といった恒久的なメリットのある性格を持つ文明は，最終的にプレイが楽になりやすい**わけだ。

特殊ユニットは，うまく使えば有効なものもある。例えば日本の〝侍〟は，攻撃力が4，防御力が4，さらに移動力まで2あり，中世では最強といってもいいユニットだ。フランスの〝銃士隊〟も，敵に回すとやっかいなユニットである。「どの時代に戦争を仕掛けるか？」という戦略に合わせて，その時代の特殊ユニットを持つ文明を選ぶというのも，一つの方法ではあるだろう。



p.28からのChapter5「天帝への道」の著者がお勧めのフランス。初心者から上級者まで使いやすい文明だ

日本の指導者は，この徳川（には見えないが……）。軍事志向＆宗教志向は，初心者でもプレイしやすい



文明（指導者）	性格	特殊ユニット／ベースユニット
アステカ（モンテスマ）	軍事志向 宗教志向	ジャガー戦士（1.1.2） 戦士（1.1.1）
アメリカ（リンカーン）	勤労志向 拡張志向	F-15（8.4.6） ジェット戦闘機（8.4.6）
イギリス（エリザベス）	拡張志向 商業志向	マンノウォー（3.2.4） フリゲート艦（2.2.4）
イロコイ（ハイアワサ）	拡張志向 宗教志向	騎馬戦士（3.1.2） 騎乗兵（2.1.2）
インド（ガンジー）	宗教志向 商業志向	軍用象（4.3.2） 騎士（4.3.2）
エジプト（クレオパトラ）	勤労志向 宗教志向	重装戦車兵（2.1.2） 戦車兵（1.1.2）
ギリシア（アレキサンダー）	科学志向 商業志向	装甲歩兵（1.3.1） 槍兵（1.2.1）
ズールー（シャカ）	軍事志向 拡張志向	インピ（1.2.2） 槍兵（1.2.1）

●PtWで追加された文明は，p.31でご確認ください

文明（指導者）	性格	特殊ユニット／ベースユニット
中国（毛沢東）	勤労志向 科学志向	モンゴル騎兵※（4.3.3） 騎士（4.3.2）
ドイツ（ビスマルク）	軍事志向 科学志向	パンツァー戦車（16.8.3） 戦車（16.8.2）
日本（徳川）	軍事志向 宗教志向	侍（4.4.2） 騎士（4.3.2）
バビロニア（ハンムラビ）	宗教志向 科学志向	バビロニア弓兵（2.2.1） 弓兵（2.1.1）
フランス（ジャンヌダルク）	勤労志向 商業志向	銃士隊（3.4.1） マスケット兵（2.4.1）
ペルシャ（クセルクセス）	軍事志向 商業志向	不死隊（4.2.1） 剣士（3.2.1）
ローマ（カエサル）	勤労志向 軍事志向	軍団兵（3.3.1） 剣士（3.2.1）
ロシア（エカテリーナ）	拡張志向 科学志向	コサック兵（6.4.3） 騎兵隊（6.3.3）

※PtWでは，「虎豹騎」となります

どうしても生産しておきたい七不思議

七不思議は，生産するとプレイが楽になるものばかり。もし生産しないと，いずれライバル文明がその恩恵をこうむることになるわけで，やはり困りものだ。もし余裕があるのなら，七不思議は積極的に生産するようにしよう。

ところでCivシリーズのファンならご存じの通り，七不思議といっても全部で七つしかないわけではない。Civ3には，世界に唯一無二の大七不思議と，文明ごとに生産可能な小七不思議があり，両方を足すと34（35）もの不思議が存在することになるのだ。〝リーダー〟を使うことで何度かライバル文明を出し抜くことができるとはいえ，さすがにすべて生産するのは不可能に近い。

七不思議の中には，その文明を黄金期にするものがある。例えば〝軍事志向〟の性格を持つ文明で〝孫子の兵法〟を生産すると，黄金期に入るのだ。黄金期は20ターン続き，その間はすべての都市で通常より多くの〝シールド〟と〝商業〟が産出される。だから**基本的には，プレイしている文明の性格に合った七不思議を，優先的に生産しよう。**

下記で，万人にとって重要と思われる七不思議を選んで載せてみた。もし順番で悩むことがあれば，ここに載っているものを優先的に生産してほしい。また，自文明で生産できなければ，その七不思議を生産した都市を奪うという手がある。ここに載せたものは，戦争してでも手に入れる価値があるものばかりだ。



文明に合った七不思議を作ることで，黄金期に突入した。黄金期の間にライバル文明を追い抜き，追い越してしまおう



小七不思議のギルガメッシュ叙事詩を生産すると，リーダーが誕生しやすくなる。リーダーを使えば，七不思議を含むすべての生産物を「完成まで残り1ターン」の状態にすることができる。多くの不思議議を狙うなら，ギルガメッシュ叙事詩は有効だ

大七不思議

世界にただ一つしか存在しない"七不思議"は，全24（25）種類。自文明で生産中にライバル文明がその大七不思議を完成させると，自文明では生産を中止するハメになってしまうのだ。

ピラミッド



コスト：400
保守：0
文化：4♪
必要科学技術：建築

同じ大陸内の自文明の全都市で，"穀物庫"の効果が得られる。軍資金節約のため，ピラミッドが完成したら，恩恵をこうむるすべての都市の穀物庫を売却しておこう。

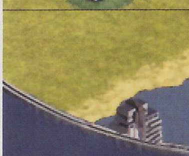
孫子の兵法



コスト：600
保守：0
文化：2♪
必要科学技術：封建制

同じ大陸内の自文明の全都市で，"兵舎"の効果が得られる。軍資金節約のため，孫子の兵法が完成したら，恩恵をこうむるすべての都市の兵舎を売却しておこう。

フーバーダム



コスト：800
保守：0
文化：2♪
必要科学技術：電子工学

同じ大陸内の自文明の全都市で，"水力発電所"の効果が得られる。これも同様に，完成後に該当する水力発電所を売却しよう。なお，生産するには都市圏に河川が必要。

アレクサンドリア図書館



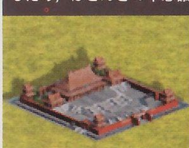
コスト：400
保守：0
文化：6♪
必要科学技術：文学

それまでに出会った二つのライバル文明から，知っているすべての科学技術を獲得する。だからそれまで科学技術で後れていたとしても，これで一気に逆転できるわけだ。

小七不思議

文明ごとに一つずつ生産できる"七不思議"は，全10種類。ライバル文明に関係なく生産できるため，ほとんどの不思議議はそう焦って作ることはないだろう。

紫禁城



コスト：200
保守：0
文化：2♪
必要条件：都市を8つ以上（マップサイズ標準の場合）

首都と同じ機能を果たす。つまり紫禁城を建てた都市と，その近くの都市の浪費と汚職が減る。その分収入も増えるわけだ。ここぞという場所に早めに建てておこう。

都市を建設するのに向いた場所

地形の特徴を掴もう

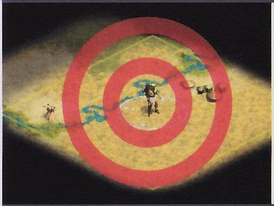
新しくゲームを始めたとき，人によっては開拓者の周りの地形をパッと見てすぐそのゲームを終了させることがある。開拓者の周りに都市建築に向いた土地がないと，いい土地を探している数ターンぶん，ライバル文明に後れをとってしまうからである。それぐらい重要なわけだ。

具体的には，周りの地形が砂漠やツンドラのときなら，即ニューゲーム(Ctrl＋Shift＋Qキー)するべきだろう。ジャングルや山岳の真っ只中も，キツい。5ターン以内にいい場所が見つからなければ，やはりやり直し。では，どんな場所に建てるべきなのだろうか？



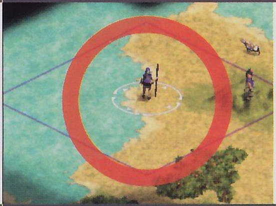
新規でゲームを始めるときに，地球齢を30億年にしてしまうと山だらけのマップになるので注意

いい場所・1



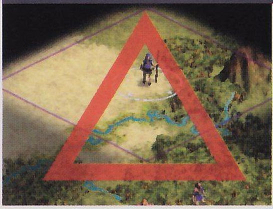
やはり基本は平原か草原。道路を作る前から移動が楽だし，資源もいい。そして地形を改善しやすいからだ。また河川に面していると，生産に手まどる"上水道"を生産する必要がなくてのちのちけっこう楽。

いい場所・2



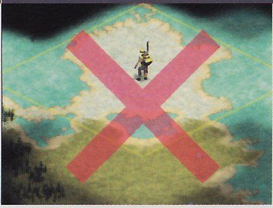
海岸はシールドこそ生み出さないが，商業ボーナスが2ある。また，港や一部の七不思議は海岸沿いの都市にしか生産できない。丘陵は鉱山を作ることで，1スクウェアあたり3シールド入手可能なうえ，食料も1手に入る。

そこそこいい場所



食料が欲しければ，なんといっても氾濫原。これもシールドは採れないが，灌漑すれば計4もの食料が手に入る。ただし不衛生なので，"公衆衛生"を発見するまでは避けよう。また森林は食料もシールドも生み出す。

悪い場所



砂漠やツンドラは問題外。土地改善のための，労働者を生産することすら困難だろう。またジャングルの近くもなにかと危険だ。ジャングルと森林とは違うため，都市を建設する場所は，よく見極めて。

都市と都市との間隔

「どれくらいの間隔で都市を建てればいいのか？」というのも，初心者が悩む問題の一つだ。しかしこれもまた，答えを出すのが非常に難しい。

例えば都市同士を密着させると，税収の効率はいいし，当分の間汚職と浪費も少ない。また，ユニットが都市間を移動するのが楽なので，ライバル文明が攻めてきても防衛しやすいわけだ。しかしせっかくの領土エリアが重なってしまうため，都市の数の割に支配している土地の面積は少ないし，一つひとつの都市に入る食料やシールドが減ってしまう。またマップのサイズにもよるが，自文明の都市の数が増えすぎると，全都市に汚職と浪費が蔓延する。だから，都市同士を密着させすぎると，終盤にかなり苦労するのだ。

逆に都市同士を離せば，当然多くの都市が首都から遠くなって汚職と浪費が増えるし，管理や防衛が大変になる。どちらにしろ「帯に短し，たすきに長し」なのである。

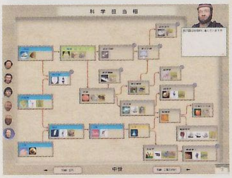
自分なりの都市建設のセオリーが見つかるまでは，**領土エリアが少しずつ重なるくらいを目安にしよう。**



首都や紫禁城がある都市から離れすぎると，汚職と浪費だらけで何も生産できない。裁判所や警察署で多少は緩和できるが……

優先的に発見したい科学技術

Civ3に慣れないうちは，科学担当相の言うがままに，次に研究する科学技術を選んでしまうだろう。でも，**科学技術はある程度狙って研究するほうが，のちのち楽というもの。**とくに剣士やマスケット兵などの強力なユニットが生産可能になる科学技術を早めに発見すれば，ライバル文明に対して有利に戦闘できるわけだ。



科学技術の全体図は、巻末に掲載してある

科学技術に関して突き詰めて説明しようと思うと，それだけで冊子が一冊できてしまうというもの。そこでここでは，逆に細かい説明は極力減らし，とりあえず優先的に研究するべき科学技術を紹介しよう。



ついつい面倒臭くて，「うむ。」を選択してしまいがち。それでいいと思っても，一応全体図をチェックしてみよう

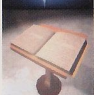
古代の戦闘では剣士が強い。速攻で"鉄器"の科学技術を発見し，いち早く剣士を生産しよう。鉄が採取できる土地を確保しておくのも忘れずに





鉄器

剣士が生産可能に
必要科学技術……青銅器



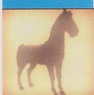
文学

図書館，アレクサンドリア図書館が生産可能に
必要科学技術……筆記



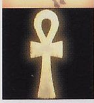
地図

港，ガレー船などが生産可能に
必要科学技術……筆記，陶器



騎乗

騎乗兵が生産可能に
必要科学技術……車輪，武士道



葬儀

寺院が生産可能に
必要科学技術……なし



建築

ピラミッド，首都，防壁，前哨地(PtWのみ)が生産可能に
必要科学技術……なし



建設

上水道，万里の長城などが生産可能に
必要科学技術……鉄器，数学



共和制

政治体制を共和制へ変更可能に
必要科学技術……哲学，法律



一神教

聖堂が生産可能に
必要科学技術……なし



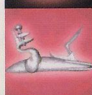
封建制

長槍兵，孫子の兵法が生産可能に
必要科学技術……なし



教育

大学が生産可能に
必要科学技術……神学



火薬

マスケット兵が生産可能に
必要科学技術……発明



民主主義

政治体制を民主主義へ変更可能に
必要科学技術……活版印刷，銀行制度



共産主義

政治体制を共産主義へ変更可能，警察署が生産可能に
必要科学技術……ナショナリズム



公衆衛生

病院が生産可能に
必要科学技術……医術



電子工学

水力発電所，フーバーダムが生産可能に
必要科学技術……原子理論

優先的に生産すべき"都市改善"

Civ3をプレイしている時間の何分の1かは,「この都市で何を生産するか？」という問題を考えることになるだろう。ちょっとプレイに慣れれば，開拓者と労働者，そして戦闘ユニットに関しては，作るべきタイミングがある程度分かってくる。しかし都市改善は，どの順番で何を作ればいいのか，セオリーを見つけにくいかもしれない。

そこで，序盤で生産できる都市改善を三つの場合に分けて，優先的に生産すべき都市改善を紹介した。その都市に，今何が必要なのか？　よく考えて生産しよう。



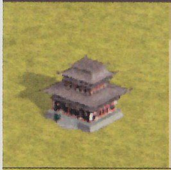
基本的には，人口が増えればそのぶんシールドや税収が増える。しかし，多くの人間を同時に満足させるのはなかなか大変だ。「あえて人口を増やさない」というのも，戦略の一つではある



ライバル文明の都市を文化ポイントの高い都市で囲ってやれば，血を流さずその都市が手に入ることがある。寺院＆図書館を生産して，早いうちから文化ポイントを上げまくろう！

文化を増やしたい

寺院



コスト：60
保守：1
文化：2♪
必要科学技術：葬儀

序盤から生産可能で，ターンごとに二つの文化ポイント(♪)がもらえる都市改善。文化勝利を目指す場合はもちろん，近くの都市を"離反"させたい場合など，半ば必須の都市改善だ。

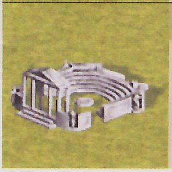
図書館



コスト：80
保守：1
文化：3♪
必要科学技術：文学

やはり比較的序盤から生産でき，ターンごとに三つの♪がもらえる都市改善。また，科学研究が50%増えるので，可能であれば速攻で生産しよう。

大学

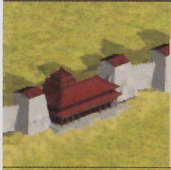


コスト：200
保守：2
文化：4♪
必要科学技術：教育

ターンごとに四つの♪がもらえる都市改善。これまた科学研究が50%増えるうえ，図書館の効果も上がる。やはり速攻で生産しておきたい。

戦闘を有利にしたい

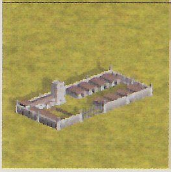
防壁



コスト：20
保守：0
文化：なし
必要科学技術：建築

序盤の前線の都市には必須の都市改善。防壁と数体程度の戦闘ユニットがあれば，ライバル文明の猛攻を防ぐことも可能だ。保守費用がかからないのも魅力。

兵舎



コスト：40
保守：1
文化：なし
必要科学技術：なし

兵舎がある都市で生産した戦闘ユニットは，最初から古参兵になる。ただし，同じ効果を全都市にもたらす大七不思議の"孫子の兵法"を完成させるまで耐えるのもアリ。

人口を増やしたい

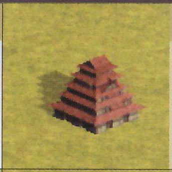
穀物庫



コスト：60
保守：1
文化：なし
必要科学技術：陶器

都市が成長するために必要な食糧備蓄量が半分になる都市改善。つまり倍のスピードで人口が増えるわけだ。"ピラミッド"があれば作る必要なし。

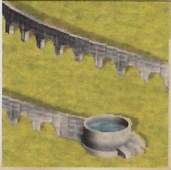
聖堂



コスト：160
保守：2
文化：3♪
必要科学技術：一神教

不満な市民3単位が，現状に満足する都市改善。これで，多少人口が増えても反乱しなくなるというわけ。文化値もターンごとに三つ増えてお得。

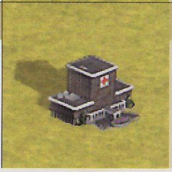
上水道



コスト：100
保守：1
文化：なし
必要科学技術：建設

都市の人口を7単位以上に増やすことができる都市改善。ただし河川に面した都市には必要がない。都市を建設するときは，できるだけ河川に面するようにしよう。

病院



コスト：160
保守：2
文化：なし
必要科学技術：公衆衛生

都市の人口を13単位以上に増やすことができる都市改善。こちらは代理となるものはない。がんばって生産しよう。

そのほかの知っておくべきセオリー

領土エリアの広がり方

都市の領土エリアがいつ広がるのかお気づきだろうか？　これは，その都市の累計文化ポイント（♪マーク）によって決まっているのだ。ポイント数が10や100，1000になったときなど，桁が変わるときに広がるというわけだ。

領土エリアを早めに広げたければ，♪をたくさん作る都市改善を優先的に生産しよう。



寺院は1ターンごとに二つ♪が増えるので、作って5ターンで10ポイントとなり、領土エリアが広がる

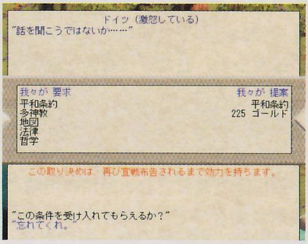
大きな文明は早めに潰せ

独走し始めたライバル文明を工業化時代以降に追い抜くのはなかなかにきびしい。だから例え平和的なクリアを目指していたとしても，**序盤のうちは，大きくなってきた文明を優先的に攻撃して潰してしまおう。**

このとき，完全に潰してしまうのではなくて，**都市を多少残しておくのがコツ**だ。完膚無きまでに叩かれたその文明は，取引で無茶をいっても聞いてくれるだろう。平和条約と引き替えに，こちらの知らない全科学技術と，可能なら都市やターンごとのお金までもらってしまおう。



古代のうちから文化ポイントを上げておけば，領土エリアがここまで広がるぞ



これはまだ序の口。ここまで無茶な要求をしても「悪くない取引だと思います」。一通り大きな文明を叩いてから平和的な文明を目指すとかなり楽

同じ未来を避ける方法

どんなゲームでも初心者の強い味方となってくれる強力な技といえば，〝セーブ＆ロード〞。しかしCiv3では基本的に，戦闘の直前にセーブしても，ロードして同じように戦えば必ず同じ結果になってしまう。

解決法は，非常に簡単だ。ニューゲームで〝プレイヤーセットアップ〞を行うときに，「乱数のシードを保持」のチェックを外すだけ。これで同じセーブデータでも，ロードするたびに直後の戦闘の結果が変化する。

ただしこの乱数シードの設定は，ゲームの途中で変更できない。このチェックを外さずに始めたゲームで戦闘の結果を変えたい場合は，攻める順番を変えてみよう。それでダメなら，数ターン前のデータをロードし，プレイ内容を変えるしかない。

外交で損しないために

外交では，取引前の外交担当相のコメントに注意。**彼が「悪くない取引だと思います」と言った場合，なんと100%その取引は成功する**のだ。ただし彼は，あまり有能とは言い難い。困ったことに，こちらが損する場合でもコメントは同じなのだ。取引内容を細かく変更して，**成功する範囲で最もお得な取引をすることを心がけよう。**



わざとこちらに不利な取引を繰り返せば，相手の態度がよくなってくる。あまり使いたくない手だが，どうしても仲よくしたい相手がいればやってみよう

ちなみに，相手文明から欲しいもののナンバーワンは科学技術。逆に，こちらの科学技術はできる限り教えないようにしよう。外交では，お金と交換に科学技術を教えてもらうのがベストだろう。



外交でムリをいわれるのは，兵力（戦闘ユニット数）で負けているため。平和的な勝利を目指していても，ある程度は戦闘ユニットを生産しておくこと

Chapter2

序盤から中盤における領土拡大のコツ

ここでは序盤のゲームの流れを紹介して，比較的簡単な「得点での勝利」を目指す。まずは勝てるようにならなければ，ゲーム難度を上げることはできない。Civ3をより深く楽しむためにも，本攻略を参考にしてほしい。

周囲の地形や資源を考慮して首都を建設する

デフォルトのルールでゲームを開始すると，プレイヤーには「開拓者」と「労働者」がそれぞれ1ユニットずつ与えられ，ここから強大な国家を築いていく。ローマは，軍事志向で商業志向という文明の性格を持つ。つまり軍事ユニットの成長が早く，中盤以降で懸念される都市の汚職と浪費が減りやすいのだ。**さまざまな戦略が取れる万能型の文明といえ，初心者にとってもプレイしやすいだろう。**

まず，開拓者がターゲットされているので，開拓者を右クリックし，表示されるウィンドウから労働者をアクティブ化する。各ユニットには視界が定められており，それ以外の部分は，黒く塗りつぶされて見えない。**少しでも広く開拓してから有利な場所を探し出して首都を築く**ことが，今後の発展にも大きく影響する重要な要素なので，最初に動かすユニットは開拓者ではなく，労働者なのだ。地形情報を参考にしつつ，豊富な資源を産出するエリアや地形的に有利な場所など，首都の建設に適合した場所に開拓者を移動して「都市を建設」しよう。

なお，拡張志向の文明では，開拓者と労働者に加えて「斥候」が初期ユニットとして与えられる。これによってより有利な場所に首都を築けるのがメリットとなっている。

しかしながら，有利な場所を探すあまり，周囲をうろついて無駄にターンを消費してしまっては本末転倒だ。この索敵にかける時間は，最大でも5ターン程度に留めておかなければ，ほかの文明と差が開いてしまうこととなる。つまり，**地形的に有利な場所に首都を築くことよりも，首都を築いた後の領土拡大や技術，軍事などの発展のほうが重要**なファクターなのである。

Chapter2でのゲーム設定

文明	ローマ
レベル	酋長
世界の広さ	小
蛮族	遊牧
陸地と海	「大陸」の真ん中
気候	普通
気温	普通
地球齢	40億年
相手国	3国（ランダム）

労働者の自動化の是非

初期ユニットの労働者は，必要移動力を減少させる道路の敷設，生産力をアップさせる鉱山や灌漑の設置など，領土の環境改善に携わるユニットだ。労働者の運用も文明の発展には欠かせない要素の一つだが，優先して改善していかなければならないポイントは初心者にとって分かりづらい。そこで労働者は，「自動化」という便利な機能を活用しよう。**自動化された労働者は，必要な環境改善を順次行っていく**ので，スムースにゲームが進行しやすくなるのだ。

ただしコンピュータAIがそれほど賢く作られていないため，実際には，すべて手動で指示を与えるほうが効率よく作業を進められる。とはいえ最初は，自動化機能を利用して環境改善を学びつつラクをしよう。

環境改善には道路（鉄道），灌漑，鉱山の設置の3種類があり，生産力を上昇させられる。上昇する生産力は15種類の地形によって決まっており，たとえば草原であれば，灌漑によって食料が＋1，鉱山によってシールドが＋1，道路によって金が＋1となるのだ。地形によっては，これらの環境改善の効果がないものもあることに注意しておこう。



労働者は複数の仕事に従事させられるので，何をしたらいいのか分からないときは自動化しておこう

首都で作成するユニットとその順番

首都を建設すると，いよいよ国家としての機能が動き始めることとなる。数々の資源を採取してユニットを作成し，領土を拡大していくのだ。

最初に作成するユニットは，「戦士」がよい。なぜなら**開拓者は住民2単位を，労働者は住民1単位を消費するため**，都市の住人が増加していない状態では作成できないからだ。戦闘ユニットは住人の消費なしに作成可能だ。

今回選択したローマでは，初期技術として，アルファベットと武士道が発見済みとなっている。武士道は弓兵が作成できるようになる技術なので，ローマは，最序盤から弓兵が作成できるのである。

序盤で生産できる戦闘ユニットは戦士のほかに，攻撃力に優れた弓兵と防御力に優れた槍兵，移動力に優れた戦車兵などだ。これらのコストは20ゴールドと戦士の2倍となっているが，序盤で戦闘によってユニットを失うデメリットを考慮すると，倒されないようにするのが最優先事項となる。

以上のことから，首都で生産するユニットは，戦士，戦士，開拓者，弓兵といった順がお勧めだ。



首都周辺を索敵して地形や生産物をチェックしていく。蛮族の襲来があるので，注意深く進んでいこう

蛮族の村から技術を入手する

戦士が作成できたら，首都の周囲を探索する。フィールドには，相対する文明のほかに，中立の蛮族が存在している。フィールド上にランダムで出現する蛮族の村からは，戦士や騎乗兵が生産されて，周囲の都市を脅かすことがあるのだ。これを殲滅するためにも，**最初に作成するのは戦闘系のユニットとし，都市周辺をくまなく探索**する必要がある。

また，運がよければ蛮族の村から技術を入手できる。入手可能な技術の種類には神秘主義，葬儀，陶器，建築などがあり，序盤でアドバンテージを掴むためにも，一つでも多く入手しておきたい。これを2次的な目的として，探索範囲を広げていこう。

探索を進めてほかの文明の首都を見つけるころには開拓者が生産できているはずなので，二つめの都市を建設しよう。都市を建てるときのポイントは，首都からあまり離れていなく，資源が豊富にある場所だ。湖や河川に隣接している地形も，選出要素の一つに組み込んでおこう。

首都では，槍兵(弓兵)，労働者，槍兵(弓兵)と作成後，住民が増加次第，労働者を主に生産していけばよいだろう。



蛮族の村からは技術が入手できることも。ターンを変えれば得られるものも変化する

トレードで技術などを入手する

ほかの文明の場所が分かると，外交で科学技術のトレードを申し込まれることがある。序盤では，技術の開発状況によって戦闘系ユニットの生産――つまり軍備――に大きく影響してくるだけでなく，ゲーム中盤以降での時代進化のスピードにも影響してくる。自分以外の文明を見つけたら，**積極的にトレードをして技術の補完をしていく**のがよい。

トレード時には，その技術の開発費などによって，こちらの技術に追加してゴールドを要求されることがある。だが，通常は発見するまで10数ターンが必要な技術が一瞬にして入手できることに加えて，追加のゴールドが必要な場合は，相手がトレード材料としている技術のほうが高価値な場合が多い。ゲーム後半においても，技術のみに関していえば，自分がゴールドのみで相手に技術を渡さないという図式が望ましい。序盤では獲得できるゴールド量が限られていて，ゴールドのみでのトレードは難しいので，p.05の重要科学技術を参考にして，必要なものを最優先で入手し，こちら側が持っている重要な技術は極力出さないようにしていこう。



ほかの文明とのファーストコンタクト。未開発の技術を優先的にゲットしよう

序盤で周辺文明を疲弊させておく

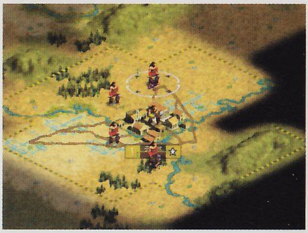
ある程度，首都周辺を探索し終わり，また戦闘ユニットが5～6体ほどになったら，手近な文明へ戦闘を仕かけよう。この戦闘の目的は**文明を完全に倒すのではなく，都市と労働者，そしてゴールドの入手**だ。都市二つと労働者2ユニットを戦利品の目標にしよう。

まずは戦闘ユニットを目標の文明の首都以外の都市に移動させる。労働者が作業していることが多いので，近づいたタイミングで労働者のマスに戦闘ユニットを移動させて宣戦布告しよう。

その後は，都市に隣接するように戦闘ユニットを配置した後，攻撃を開始する。ターン開始時に戦闘の結果がすべて決まっているので，攻撃前には必ずセーブをしておいたほうがよい。もしも1ダメージも与えることなく倒されてしまった場合は，ロードし直してから待機をして次のターンに持ち越すというテクニックがある。これを行えば数ターンのうちに都市を占領できるだろう。

戦争を仕掛けている間に，2番めの都市から戦闘ユニットを作成して前線に送り込むと共に，首都では2ユニットめの開拓者を作成して，領土拡大を忘れないようにしておこう。

ちなみに首都を陥落させた場合は，ほかの都市が首都となりその文明は存続することになる。すべての都市がなくなった時点で，その文明は滅びることになる。



4ユニットで，戦争を仕掛けた文明の都市を囲む。ターンを変えたりすれば，無傷で占領できることもある

戦闘の基礎知識

Civ3では，さまざまな事象の結果はターン開始時にすべて決定されている。資源の登場や消滅，戦闘の勝敗，都市の転向などだ。このうち戦闘に関しては，プレイスタイルにも左右されるが頻繁に起こるものなので，ちょっとしたテクニックを覚えておこう。

●こまめにセーブを行う

ランダム要素によって100%という確率が存在しないのが，Civ3の特徴の一つ。

次のターンでは大きく覆されてしまう可能性があるため，数ターンごとのセーブは欠かせない。とくに難度が上がるにつれて，戦闘の勝敗によって戦況が大きく変化してくる。やり直しができるようにしておくのがいいだろう。



防御効果の高い地形を使えば，ユニットを失うことも少なくなる。徐々に追い詰めていこう

●戦闘の勝敗はさまざまな要素によって決定されている

戦闘ユニットの勝敗は，基本的に計算式によって導かれている。計算式の結果は確率で表されるが，与ダメージと被ダメージがターン開始時に決定されていて，セーブ/ロードを繰り返してみてもこの結果は変化しない(p.07参照)。つまりこの確率は基本的な相性のみを表しており，どんなに確率が低くとも多くのダメージを与えられるターンが必ず存在するのである。

また，地形や攻撃する方向などによっても戦闘結果が変化することを覚えておこう。

●前線に近い都市では防壁を築いておく

建築の技術を発見すると，都市に防壁を築くことが可能となる。防壁は，築かれている都市を守るユニットの防御力が50%アップするものだ。

防御用ユニットに乏しい序盤では，複数のユニットに攻撃されると非常に厳しい状況となる。防御力を上昇させてダメージを抑えられれば，連戦に耐えることも可能だ。序盤では非常に重宝するので，前線の都市にはぜひ設置しておこう。

古代で生産可能な戦闘ユニット一覧

ユニット名	コスト	攻撃力	防御力	移動力
戦士	10	1	1	1
槍兵	20	1	2	1
弓兵	20	2	1	1
戦車兵	20	1	1	2
騎乗兵	30	2	1	2
剣士	30	3	2	1
ガレー船	30	1	1	3

平和条約を締結して戦利品を奪え！

都市一つを占領できたら，首都方面へと兵を進めていく。そして首都に隣接した時点で相手に平和条約を提案しよう。相手は，相互の平和条約のみで締結させようとするが，こちらからは**都市や労働者，技術なども追加要求**する。追い詰められている相手は，この要求を受諾することとなり，労せずして二つめの都市を手に入れられるのだ。

トレード中は，画面右上に表示されている外交担当相のアドバイスを指標に進めよう。トレード条件を提示したときに「悪くない取引だと思います。」とアドバイスされれば，必ず相手が取引を受諾する。自国ユニットは相手領土に大きく攻め込んでいるので，多少無理な要求をしても受諾されるだろう。

捕虜となった労働者は，自国の労働者よりも能力が劣り(士気を表現しているのだろう)，道路や鉱山の作成に長い時間を要する。このため自国の開拓者が建設した都市に定住させ，住民を増やしてから再度労働者を作成するという手順を踏んで，自国労働者に変えてしまうのも一つの手だ。

なお戦闘によって体力が減少しているユニットは，いずれの文明にも属していないフィールドか自国の領土エリア内で防御体勢，または現状維持によって回復できる。



平和条約を締結するにあたって，労働者と68ゴールドを得られた。もう少し追い詰めれば都市も奪えたかもしれない

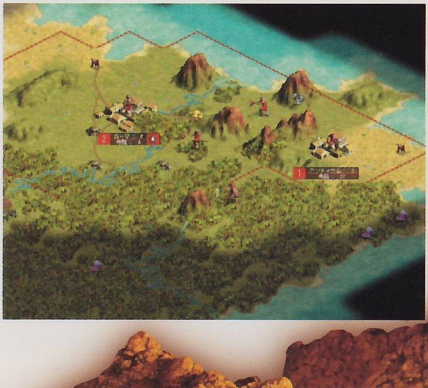
空いているエリアに領土拡大していく

都市二つと労働者数ユニットを手に入れたことによって，周囲の文明よりも確実に発展している状況となった。しばらくは都市の環境改善などの内需拡大や軍備に力を注いでいこう。

必ずしておきたいのは，**前線の都市には防壁と兵舎を設置する**ことだ。兵舎は，作成される戦闘ユニットのランクを上げる効果を持ち，古参兵が作成できるようになる。戦闘ユニットのランクが上昇することにより，体力が＋1されて戦闘に勝利しやすくなるのがメリットだ。

建てた位置や生産量によって，すでに規模が大きくなっている都市もあるだろう。そこでは積極的に開拓者を作成し，空いているエリアに都市を築いて領土を拡大していこう。都市を建てる場所は，Chapter1を参考にしてほしい。

また，BC2000年頃からピラミッドの建設に着手し始めよう。大七不思議は莫大な効果を持ち，開発可能条件を満たしていればいずれの文明でも作成できるが，**世界で一つしか存在できない**という制限がある。このため最も早く完成させた文明がより優位に立てるため，常に激しい開発競争が起こるのだ。ピラミッドの開発は，開発力がある人口の多い首都で行なおう。



戦略資源を多く産出する場所を優先的に選択して，都市を建設しよう

内乱の発生と予防法

自国の都市が増えてきて，またそれぞれの都市人口が増加してくると内乱が発生しやすくなる。内乱が起こってしまうと，**シールドの供給が停止して一切の生産活動を行えなくなってしまう**だけでなく，**歳入も減少**してしまうのだ。つまり内乱が起きている都市はターンを無駄に過ごしていることになる。また，内乱が長く続いている都市では，**ほかの文明に寝返ってしまったり，都市に設置してある都市改善を破壊してしまう**ことがある。早期に対処しなければ，深刻な事態となってしまいかねないのだ。

ゲーム序盤での内乱は，食料供給量よりも人口が多くなってしまう人口過密によるものが多い。自国の同じ大陸にある都市すべてに穀物庫を設置するピラミッドを得ると，都市の成長速度が速くなって人口過密に陥りやすい。人口過密となった都市は衰退を始めて(都市のランク表示が黄色や赤色)，内乱が発生しやすい状況となる。具体的には，人口が増えて「不満な労働者」が「幸福な労働者」数を上回った場合だ。

「不満な労働者」を減らすにはいくつかの方法がある。寺院や聖堂などの「幸福な労働者」を増加させる効果を持つ施設の設置や，内務の娯楽への投資を増額するなどだ。しかしこれは内乱を予防するだけで，実際に起こってしまった後では効果が薄くなってしまう。内乱発生時に最も効果があるのは，市民をエンターテイナーに変更するほか，都市を右クリックしたときに表示されるウィンドウにある「内乱の報告」を選択し，そこから「なにか娯楽を与える」を行うこと。すると次ターンに内乱が収拾しやすくなる。

内乱の規模が大きいときには，都市が封鎖状態となり，内乱の報告が行えない。この場合には，都市をズームアップして直接市民をエンターテイナーに変更すればよいだろう。



エンターテイナーが増えると，不満な労働者が減る



不満な労働者が増えて内乱が発生するとすべての生産がストップする。都市からは煙が上がり暴動の様子をうかがわせる

黄金期と文明の発展段階上昇

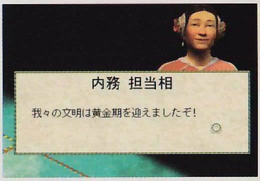
生産性が上昇する「黄金期」は，序盤の都市成長には欠かせない要素だ。**黄金期は20ターンに渡ってシールドや歳入が増加する**ので，序盤の成長が遅い時期では非常に大きな効果がある。

黄金期は，文明の性格に応じた七不思議を作成したり，特殊ユニットが戦闘で勝利したりすると突入する可能性がある。このうち特殊ユニットではほとんど黄金期に突入することはないのだが，七不思議の完成では100%となっている。ローマの文明性格は，軍事志向と商業志向なので，一覧に示した七不思議を作成すれば黄金期に突入するわけだ。

また，領土を拡大して自国の都市が八つになると「紫禁城」が開発可能となる。紫禁城は第2の宮殿として機能し，汚職や浪費を減少させる効果を持つ。宮殿は首都にのみ置かれているのだが，紫禁城を建てることによって，ほかの都市にもその恩恵を受けられるようになるのだ。宮殿や紫禁城が置かれた都市では汚職や浪費が少なくなり都市成長が妨げられにくいので，科学技術の開発にはうってつけの環境となる。

ローマが黄金期を迎える七不思議一覧

商業志向に関わる七不思議		軍事志向に関わる不思議	
ロードス島の巨神像	古代の「青銅器」後	万里の長城	古代の「建設」後
ファロス灯台	古代の「地図」後	孫子の兵法	中世の「封建制」後
アダム・スミスの自由貿易	中世の「経済学」後	ダビンチの工房	中世の「発明」後
国際連合	現代の「核分裂」後	普通選挙	工業化時代の「工業化」後



ファロス灯台を完成させて黄金期に突入した。黄金期は20ターン続く

中世以降のゲーム展開

AD300～500年頃までは，前ページまでのような流れで成長するが，古代の技術のほとんどを開発して文明のランクが中世へと進化したあたりから、勝利条件を見据えて大きく2系統に分化することになる。

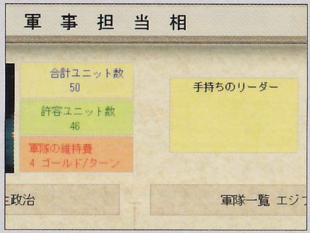
一つめは**戦争によって領土拡大を行って制覇勝利**を目指すもので，もう一方は，**文化影響力を増大させて文化ポイントでの勝利**を目指すものだ。どちらの勝利を目指す場合でも古代ではそれほどプレイスタイルが変化しないのだが，中世からは，勝利条件を考慮して文明を発展させていかなければ，最終的に勝利を手中に収められない。よって，ここからは2系統に分けて攻略していくことにしよう。

戦闘型の発展

●政治体制を君主政治に変える

戦闘型での勝利を目指していくには，ほかの文明よりも高い技術力と激しい戦闘に耐える生産力が必要だ。多くの戦闘ユニットを保持しなくてはならないため，**制覇勝利を目指す場合は戦闘ユニットの維持にゴールドを必要としない君主政治**がよい。

専制は，その生産性の低さから，戦闘ユニットを整備するだけでも全力をあげなければならず，お世辞にも内政面に潤沢な資金をつぎ込めていたとはいえない。政治体制を変えたとたんに，生産性が上がるとともに，一定数までは戦闘ユニットの維持費がかからなくなる。またターンごとの歳入が増加するので，軍備を整えやすくなるのだ。作成していくユニットは，基本的には攻撃担当の「軍団兵」と，都市防衛用の「槍兵」でよいだろう。



君主政治に変わると，軍隊の維持費が少なくなり，その分をユニット作成にまわせる

文化型の発展

●政治体制を共和制に変える

ゲーム開始時に設定されている専制は，統治者が絶対的な権力を持っているものの，生産性に乏しい。この政治体制が長期間続くと文明の成長が鈍くなるため，政治体制を早急に変更する必要がある。

文化勝利を狙うのであれば，まず共和制に変更するのがお勧めだ。**共和制は商業の発展がしやすい半面，戦時に内乱が発生しやすい**という特徴がある。

革命を起こして共和制に政治転換するときには，無政府状態の期間が7ターン生じる。この期間内では，生産活動が一切行えないばかりか内乱が起こりやすい状況となるので，戦時下で革命を起こすのはやめておこう。

また文化勝利を狙う場合でも，ある程度の軍備は備えておいたほうがよい。戦闘ユニットが極端に少ない場合では**ほかの文明が外交で威圧的な態度を取り，対等なトレードが行えなくなってしまう**ためだ。共和制では，戦闘ユニット数に応じた維持費が必要となるが，軍事担当相の報告を参考にしてユニット数を決定していこう。



共和制に変わるのが早いほど，発展しやすくなる。生産性が上がるのが利点だ

戦闘型の発展

●科学技術を発見して，新ユニットを前線に投入する

戦闘型で成長しているときでも，技術の研究は重要な要素。なぜなら**技術の発見によって新しいユニットが作成できるようになる**からだ。上位のユニットは攻撃力，防御力に優れており，領土拡大のスピードが飛躍的にアップするのだ。

新ユニットが生産できるようになる技術には，封建制，発明，火薬，騎士道，職業軍人などがある。このうち騎馬ユニットが作成できる「騎士道」と「職業軍人」を優先的に研究していこう。騎馬ユニットには，移動力に優れていて戦闘時に体力が激減した場合に戦闘から離脱して全滅しづらくなる能力がある。

七不思議では，「孫子の兵法」と「ダビンチの工房」の二つをなんとしても開発したい。孫子の兵法は陸続きの大陸にある自国のすべての都市に兵舎が設置されるので，ここまでのプレイで兵舎を設置した都市では，売却して維持費の軽減を図っておこう。一方ダビンチの工房は，ユニットのアップグレードコストが半額となる効果を持っている。戦闘型で勝利を目指しているならば必須となる七不思議の一つだ。

戦闘型の技術開発順の一例

封建制 → 一神教 → 騎士道 → 工学 → 発明 → 火薬 → 化学 → 冶金学 → 職業軍人 → 神学 → 教育 → 天文学 → 物理学 → 電磁気学



見事に孫子の兵法を開発できたら，同じ大陸にある兵舎は売却してしまおう

文化型の発展

●技術研究の速度を増加させる

文化勝利を目指すときの最重要課題は，**内需面を充実させて科学技術の研究スピードを上昇させる**ことだ。研究の速度を上昇させるには，古代で「文学」を発見すると建設できる「図書館」，中世で「教育」を発見すると建設できる「大学」をすべての都市に設置していくのだ。このため，中世での技術開発は，**一神教，神学，教育の順番で行い，早期から大学を建設できるようにする**のがお勧めだ。

文化勝利を目指す場合に重要となる七不思議は，中世では「コペルニクスの天文台」，「ニュートンの学士院」の二つだ。どちらも科学研究を1.5倍にする効果を持ち，開発完了までのターン数を減少させる。**天文学，万有引力の法則の二つの技術を優先的に開発**していこう。

逆に不必要と思われる七不思議でもほかの文明が開発してしまうと，以後のプレイが厳しくなってしまうことがあるため，孫子の兵法やダビンチの工房などは開発を進めておくのがよいだろう。万里の長城やファロス灯台などは，余裕がある場合のみ開発するに留めておいたほうがよい。

文化型の技術開発順の一例

一神教 → 神学 → 教育 → 天文学 → 銀行制度 → 封建制 → 工学 → 発明 → 火薬 → 化学 → 物理学 → 万有引力の法則 → 冶金学 → 電磁気学



研究速度が増すと，素早いユニットの生産や都市改善の設置が行えるようになる

戦闘型の発展

●周囲の文明に対して領土拡大を行う

軍備が整ったら戦争を仕かけるわけだが，2種類の状況が考えられるので，それに応じて取るべき行動を選択していく。

一つめは，序盤に戦争を仕かけた文明がそれほどの成長を見せていない状況。この場合では部隊の攻撃方向を狭める意味合いからも，滅ぼしてしまうのがよいだろう。「騎兵隊」が作成できれば文句なしだが，技術を発見してから前線に数をそろえて投入するにはタイムラグが生じるため，「軍団兵」と「騎乗兵」，「長弓兵」をメインにして攻略していく。敵の防御ユニットはおそらく戦士，槍兵などの下位ユニットなので，簡単に制圧していけるだろう。制圧した都市は，自国都市との距離や周囲の資源を考慮して，行政官を派遣するか破壊してしまうかを決定しよう。制圧した都市が資源的魅力に乏しい場合や都市同士が，近づきすぎていたりした場合は、破壊してもよい。

もう一つは，自国と同様の勢いで成長している文明がいる状況。これも基本的には制圧する方向で侵攻してかまわないが，技術のトレード相手を残すという理由から，適度なところで平和条約を締結してしまうのも一つの手だ。

資源的に有利な場所に敵文明の都市がある場合は，積極的に狙っていきたい。もしその都市の人口が多く成長しているときには，制圧後に破壊してから開拓者で新規に都市を建て直してもよいだろう。レジスタンスの鎮圧に，兵力が長時間割かれてしまうからだ。

前線に近い都市では，戦闘ユニットを連続的に作成して巻き返されないようにしよう。



兵力で圧倒すれば，文明を滅ぼすことも可能。戦闘型で勝利を狙っているならば，侵攻速度を緩めないように

文化型の発展

●歳入を増加させて都市改善費につぎ込む

科学研究の開発速度は，図書館や大学を設置することで上昇させられるが，ある程度の限界がある。**それ以上のスピードアップをする場合は，科学研究費の割合を増加**させる必要がある。しかし科学研究の割合を増加させると，歳入も増えるが研究費も増えるために，トータルとしてはマイナスとなる。また共和制では緊急生産でゴールドを消費するので，自国都市で生産する絶対的なゴールド量を増加させなければならないのだ。

ターンごとに得られるゴールド量を増やすには，都市に市場や銀行などを設置したり，無駄な施設，戦闘ユニットなどを減らせばよい。市場や銀行は現状の生産量で得られるゴールドを増加させる効果を持つので，まずはこれらの都市改善を設置していこう。すべての都市に設置できれば歳入はプラスとなるはずだが，もしマイナスとなってしまっている場合は，戦闘ユニットが多すぎる可能性がある。所有している都市の2.5～3倍程度の戦闘ユニットがいればたいていの状況には対処できるので，それ以上のユニットを保有していた場合は廃棄してシールドに変換してしまおう。

逆に，労働者は多すぎるほど生産してしまうのがよい。人口が減少傾向にある都市や人口が12となってしまった都市で労働者を大量に生産すれば，複数ユニットで環境改善に取り掛かれるために、実質的に完了までのターン数を減少させられるのだ。人口を13以上にするために必要な施設の病院は，工業化時代以降で建設できるようになる。それまでに労働者を増やしておこう。



灌漑や鉱山だけでなく，図書館や市場などを設置して都市を発展させていこう

戦闘型の発展

●ほかの大陸に進出する

中世も後半に差しかかると，電磁気学を発見して本格的にほかの大陸に進出していく準備が整ってくる。それまでガレー船しか作成できなかった海上ユニットが，電磁気学を発見すると，**輸送用のガレオン船と攻撃用のフリゲート艦**の2種類が生産できるようになる。

これらの艦船を使えば，ユニットをほかの大陸へ輸送したり，戦争時に都市への砲撃をしたりできるようになるのだ。砲撃は「防御ユニットへのダメージ」，「都市へのダメージ」，「砲撃失敗」の3種類の結果があり，都市制圧を強力にサポートしてくれるだろう。

遠洋に進出するときに役立つのが，七不思議の「マゼランの世界周航」だ。艦船ユニットの移動力が増すことで，制海権が握りやすくなるだろう。



フリゲート艦を活用すれば，それほどの兵力を用意しなくとも都市を陥落させられる

文化型の発展

●隣接する都市を文化レベルで圧倒して離反させる

Civ3では，文化型で成長している場合においても領土を拡大する方法が用意されている。

領土エリアが接している都市では文化レベルに圧倒的な差があると，**文化レベルが劣っているほうの都市が離反**するという状況が起こるのだ。離反はターン開始時にランダムで決定されているため，確実な方法というものは存在しない(離反させやすいパターンは存在する。p.23参照)が，文化勝利を目指しているときには，いくつかの都市を離反によって手中に収めることがあるだろう。

自国に寝返ってきた都市は，ほとんどまったくといっていいほど都市改善されていないことが多い。寺院や聖堂，図書館を普通に設置してもラチがあかないので，緊急生産を使って素早く成長させていこう。



文化レベルで国境を大きく圧倒すれば，都市が離反することがある

●浪費を抑えるためのコツ

浪費とは，生産されたシールドを無駄に消費してしまう現象のことをいい，都市で作成されるユニットや技術の開発を遅滞させる原因となる(詳細はp.22を参照)。宮殿がある首都や紫禁城がある都市では浪費が抑えられているが，その都市から離れるにつれて浪費が多くなっていく。マップサイズにもよるが，これらの都市から10スクエア以上離れると浪費が多くなる傾向にあるようだ。最初に建設した首都が領土の端にあるような場合では，**積極的に遷都を行って，領土内の浪費を抑える**ようにしよう。

また浪費が多い都市では，生産力が低さから都市改善を設置するまでのターンも長くなってしまうため，緊急生産をうまく活用しよう。



首都や紫禁城のある都市から離れるごとに，シールドの浪費や汚職が増加していく

Chapter3

中盤以降のゲームの流れと勝利へのコツ

中世までは戦闘型と文化型に分けて解説してきたが，工業化時代以降は，いままでの行動をさらに推し進めていくプレイスタイルとなる。序盤でのアドバンテージを生かせていれば，今後も有利に展開できる。ここからの成長を，項目ごとにピンポイントでまとめて解説していこう。

工業化時代を象徴するユニット達

AD1500年を過ぎたあたりで，文明のランクが上昇して工業化時代へと突入することになる。工業化時代での戦闘ユニットは戦闘機や戦艦，戦車などが登場するが，**攻撃力や防御力が大幅に優れている**のが特徴だ。これらの戦闘ユニットが生産できるようになったら，それまでのユニットと置き換えるように生産していこう。

ゲーム序盤で生産できる戦闘ユニットのうち，**槍兵はアップグレード回数が多く用意されている**のが特徴で，文明ランクが現代になってもアップグレードのコースが用意されているのだ。ユニットのアップグレードは，兵舎が設置されている都市で行うことができ，またアップグレード費用のみで1ターンで最新の戦闘ユニットに変化させられるのがメリット。戦士は軍団兵，弓兵は長弓兵と，それぞれ1段階ずつアップグレードできる。

このほかの陸上ユニットでは，「自動車輸送」を発見すると作成できるようになる「戦車」や，「ナショナリズム」を発見すると作成できるようになる「ライフル兵」がある。これらの戦闘ユニットを作成して徐々に部隊の中核に変更していこう。

中世の後半からは海上ユニットも充実してきて，海戦が頻繁に行われるようになる。沿岸に建設されている都市では，**砲撃からの防御力を上昇させる都市改善の「沿岸要塞」や，海上ユニット用の兵舎ともいえる「港」**を設置して，海戦に備えておくのがよい。



攻撃力4，防御力6で攻撃にも防御にも使いやすいライフル兵。移動力に優れた騎兵隊と組ませて進軍しよう

都市を大きくしていく要素

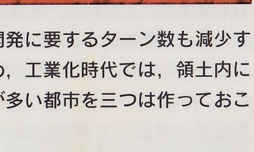
工業化時代では，人口が増えてサイズが12単位の都市が多くなってくる。都市の成長にはいくつかの段階があり，必要な都市改善を設置することによって人口制限から開放されて増加し始めるのだ。**13以上のサイズの都市にするためには，病院が必須だ。**

都市人口が増えるメリットは，シールドや食料の生産力向上が最も大きなものだ。生産力の上昇により，ユニット生産や技術開発に要するターン数が減少する。

また大きな影響力を与える七不思議の開発に要するターン数も減少するため，工業化時代では，領土内に人口が多い都市を三つは作っておこう。

工業化時代の技術開発の一例

蒸気機関 → 医術 → 公衆衛生 → 工業化 → 電気 → 科学的手法 → 原子理論 → 電子工学 → (フーバーダム) → 共通規格 →



都市サイズを13以上にするには病院が必要だ。大都市へ発展するには都市改善が重要となる

無計画な領土拡大は破綻を招く

Civ3では，無計画に領土拡大をしていくのはあまりお勧めできない。なぜならマップサイズに応じて最適な支配都市数（p.22参照）というものがあるからだ。今回は，マップ「小」を選択しているので支配に最適な都市数は14となる。それを越える数の都市を支配すると**汚職や浪費が多大となり，都市が成長しにくくなったり，離反が起こったりと深刻な事態を招いてしまう**のだ。

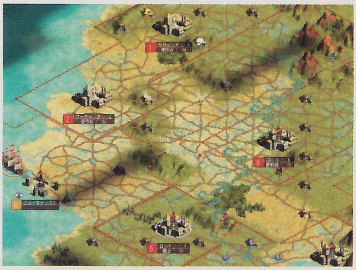
逆に積極的に支配していきたい都市というのは，戦略資源や贅沢品を多く産出する地域にある都市で，海岸線よりも少し内陸側にあるほうが，人口成長度も高く今後の発展が期待できる。コンピュータAIが操る文明が建設した都市は，将来の資源位置を考えて建設されているようなので（p.27参照），戦争によって得た都市は発展しやすい傾向にあると言い切ってもよいだろう。

ほかの文明と国境が接してなく，さらに資源を多く産出する都市には早々に市場を建設して税収を増やしていこう。

また「蒸気機関」の発見によって建設可能となる火力発電所と工場は，状況に応じて建設する都市を決めていく。なぜ状況によって変えていくかというと，これらの施設は**公害を発生する**からである。公害は周囲の土地を汚染させて生産性を落としてしまうほか，温暖化を招いてしまうため，中盤以降では極力公害を抑えていかなければならない。



奪った都市にはレジスタンスがいるので，その鎮圧が最初の仕事となる


奪った都市にむやみに行政官を派遣していると，収拾がつかなくなる。廃墟に変えてしまうのも一つの手段だ

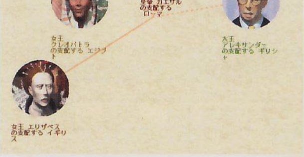
外交の変化

工業化時代となると，相互通行条約や相互防衛条約など外交面でほかの文明との連携が必須要素となってくる。序盤でアドバンテージを握って順調に成長してきている場合では，ほかの文明と技術面で大きく差をつけているはずだ。このため序盤で活用した外交で技術を入手するということはもはや必要なく，それよりも**戦争をより簡便に進めていくための基盤作り**という要素が強くなってくるのである。

今回は，自分以外に三つの文明が存在している。陸続きとなっていない場所や遠地に無傷で成長しているコンピュータAIの文明がいた場合（以下，文明Aと呼称する）は，その文明Aをターゲットとして戦争や対抗政策をしていくこととなる。

まずは序盤で戦争を仕かけた文明と条約を締結するなどして，対外評価を上昇させていく。そしてほかの文明と，今後可能となる対交易禁止条約を文明Aをターゲットとして結んでいくのだ。そうすると孤立した文明Aは現代で国際連合が発足した場合でも，評価が低くなるだろう。

中盤以降となると，ライバルの文明同士で条約を締結してしまって，逆に自国が孤立してしまう可能性が大きい。早めから頻繁に外交を行ってイメージアップを図っておこう。



交易禁止や相互通行条約などを活用して，目標となる文明を追い詰めていく

政治体制を選択するポイント

工業化時代に突入する時期では，戦闘型では君主政治，文化型では共和制となっているはずだ。これに加えて中世には，三つめの政治体制である民主主義，そして工業化時代には共産主義が開発可能となる。専制はデメリットが多いためにここでは除外するが，残りの四つの政治体制のどれが一番優れているのかということは，論じても仕方がない。これら四つの政治体制は，プレイスタイルによって是にも否にもなってしまうためだ。

戦闘型でプレイしているときの共和制や民主主義では，戦闘ユニットの維持に莫大なゴールドが必要となるばかりか，厭戦感情が増大して，無政府状態に陥ってしまいがちだ。この二つの政治体制は，文化型にうってつけといえる。

君主政治や共産主義では徴兵制度によって戦闘ユニットの補充数が多いほか，一定数の軍隊を維持費なしで保持できるため，戦争によって領土拡大していくときに有利な政治体制だ。

また政治体制の切り替え時期は，その文明の進化スタイルによっても異なるが，**とにかく急ぐ必要があるのは，最初の切り替え時，つまり専制からの転換時**だ。君主政治と共和制のどちらでも，発見はAD200年から300年頃に完了するので，すぐに革命を起こしてしまうのがよい。

そして2回めの切り替え時期は，文化型ならばAD1400年前後にタイミングが訪れる。戦闘型の場合は，技術の進歩が遅くなりがちなため，君主政治から変更しなくともよいだろう。



君主政治や共産主義では，制限はあるものの，戦闘ユニットの維持費が少なくて済む

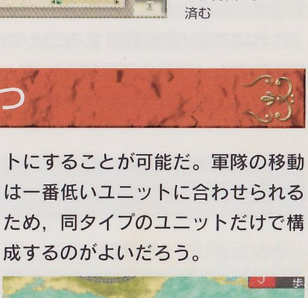
リーダーを活用して優位に立つ

戦闘を繰り返すと軍事ユニットのランクが上昇していくのだが，最高ランクの精鋭兵となると，耐久力が5になるほか，戦闘に勝利するとリーダーが生まれる可能性がある。リーダーは，**七不思議などの開発を驚異的に早めることや複数の軍事ユニットをまとめて軍隊を結成**するなど，非常に強力な効果を持っているのが特徴だ。

リーダーは同時に二人以上は存在できなくなっており，前述の行動をとって消滅させれば再びリーダーが出現するチャンスがある。このため戦争時では，精鋭兵を重点的に，また倒されないよう大事に運用していく必要がある。

戦闘型，防御型のどちらでも，基本的にリーダーは七不思議の開発に携わらせたほうがよい。リーダーが七不思議の緊急生産を行うと，どんなに開発が長期間に渡っているものでも次ターンには必ず完成するので，ここぞというものに惜しみなく使おう。

一方，軍隊の結成にリーダーを使った場合では，最大三つの戦闘ユニットを一つにまとめて強力なユニットにすることが可能だ。軍隊の移動は一番低いユニットに合わせられるため，同タイプのユニットだけで構成するのがよいだろう。



リーダーは七不思議の開発スピードを上げることに利用しよう。戦闘型ならば，戦争を多くこなすため出現数も多くなる

環境に配慮した都市改善

現代になると都市人口が増え，また設置した都市改善などによって公害が発生する。**公害は対策をしないでおくと地球に悪影響を及ぼすような深刻な事態を招いてしまう**ため，都市改善で抑えていかねばならない。深刻な事態とは，地形が変化して，それまでの環境改善設備によって高められた生産力が変動してしまうことだ。森林が草原に変化し，最終的には砂漠になってしまい，生産力の低下を引き起こしてしまうというわけだ。

公害を抑えるためには，発電所を水力やソーラーシステムに置き換え，「リサイクルセンター」や「公共交通機関」の設置などがあるので研究が完了次第，随時設置していこう。



公害が発生した土地は，資源を産出しなくなってしまう。これ以上に深刻となると地形が変化することもある

陸続きでない離れた土地への資源輸送

ほかの大陸に進出しているときの大きな問題は，本島と同じような大都市がないために戦略資源の供給が十分に受けられず，それにより戦闘ユニットの生産が制限されてしまうことだ。本島で戦闘ユニットを生産して，それを順次前線へと送っていくのでは時間がかかってしまうため，直接前線の都市でもユニットを生産する必要性が出てくる。

これは空港/港を利用することで解決できる。**これらが設置されている都市は，資源を自動的にやり取りして**，本島と同様の資源供給を受けられ，ユニットが生産できるようになるのだ。陸続きとなっていないライバル文明との交易をするためにも，沿岸にある都市に港を一つは設置しておこう。

中盤以降では，緊急生産を活用して都市開発を急速に進めていこう。中盤以降に建設された都市は，まず研究速度を上昇させるために図書館と大学を設置する。その後，領土エリアを広げるために寺院，聖堂を設置する。ここまでが基本的な都市改善の設置順で，そこから状況に応じて，兵舎や空港，港などの軍事施設に取りかかればよいだろう。


空港が設置されている都市では，本島と同じように戦闘ユニットを作成できる

徴募兵によって瞬時に兵力を増大させる

ナショナリズムを開発すると，徴募兵が招集できるようになる。**徴募兵はワンクリックのみで生産できる**のがメリットで，瞬時に戦闘ユニットを揃えたい場合に重宝する。しかし徴募兵は一般兵よりもランクが劣り，体力が2しかないこと，都市住民が減少してしまうこと，また徴兵するとその都市の市民が20ターンに渡って不満を持つようになってしまい，内乱が起こりやすくなることの三つのデメリットがある。

徴募兵が召集できる回数は政治体制によって変化するが，頻繁に使うようなことはせず，最終手段としておこう。

政治体制による徴募兵の招集数

民主主義 共和制	1ユニット
専制 君主政治	2ユニット
共産主義	2ユニット


人口が多い都市からこまめに召集していると，このような状態に。数で押す戦法も有効だ

Chapter4

脱初心者！　中級者になるためのTips集

ここまでで，Civ3の基本はほとんど紹介できたと思う。すべての内容を理解できたという人は，もう"初心者"ではないだろう。しかしCiv3の真の面白さが分かるのは，中級レベルになってから。この先に，さらに奥深い世界が待っているのだ。そこでこのChapter4では，脱初心者で中級者を目指す人に必要なTipsを紹介していこう。

リーダーの活用方法

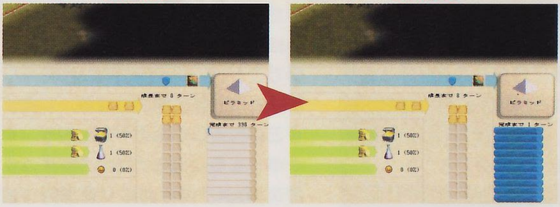
最終的にどんな勝利を目指していたとしても，古代に戦争をしまくるという攻略法は，大いに有効だ。これにはいくつか理由があるが，

- **ライバル文明が大きくなりすぎないように叩いておくため**
- **叩いたライバル文明から，いい条件で科学技術を教えてもらうため**
- **早めにリーダーを誕生させるため**

という3要素がもっとも大きい。

何気に重要なのは，3番めの「早めのリーダー」という部分だ。精鋭兵がライバル文明のユニットに勝利すると，リーダーが誕生することがある(なお蛮族にいくら勝ってもリーダーは生まれない)。リーダーが序盤で手に入れれば，その力を使って紫禁城を生産してみよう。そのとき，

リーダー使用前　**リーダー使用後**



一見生産不可能な大七不思議も，リーダーさえいればこの通り。とくにp.03に載っているような七不思議は，この手でどんどん生産しよう

生産する都市はよく吟味すること。首都から離れた大都市か，その近辺の都市に生産するのがいいだろう。

また好みにもよるが，最初に一度リーダーで軍隊を編成しておくのもいい。軍隊とは，地上ユニットをまとめることができるユニットで，その能力を使うと，例えば剣士を3体まとめて攻撃，といったことができるのだ。そしてこの軍隊で勝つと(相手が通常のユニットなら，負けることはそうそうないだろう)，小七不思議のギルガメッシュ叙事詩を生産できるようになる。ギルガメッシュ叙事詩があれば，その後のリーダーの誕生確率が飛躍的にアップする。戦闘→リーダー誕生→大七不思議生産を繰り返せば，産業革命のころには頭一つ，いや，頭二つくらい飛び出した文明になっているだろう。

いらない都市改善を売却

プレイスタイルによっては，序盤からすぐに金欠状態になる場合がある。金欠になる理由はいろいろ考えられるが，まずはムダな都市改善がないか調べてみよう。慣れないうちは忘れがちだが，ほとんどの都市改善はターンごとに保守費用が必要だ。だから**いらなくなった都市改善は，さっさとすべて売却してしまうべきである。**

前線ではない，戦闘ユニットを生産させていない都市に兵舎はないだろうか？　文化勝利を目指していないのならば，自文明の都市に囲まれていて，領土エリアの面積を増やせない都市に寺院はさほど必要ないだろう。人口が増えない(もしくはこれ以上増やしたくない)都市にある穀物庫もムダである。

〝国王〞以上の難易度でクリアするには，こういったこまめな節約が必要不可欠と心得よう。



都市改善は便利でも，国庫を圧迫しては意味がない。ムダな都市改善は見つけ次第売却しよう

文明発展の大敵「汚職」「浪費」を防ごう

ムダな都市改善をすべて売却して，それでもなお金欠状態が続くようなら，〝汚職〞が原因だろう。都市ウィンドウや内務担当相ウィンドウを使って，どれくらい汚職が多いか確認してみよう。

税収入を減らしてしまう〝汚職〞とシールドを消耗する〝浪費〞は，Civ3をプレイするうえで，ある意味非常に重要な要素である。 実際，海外のファンサイトでは，汚職と浪費を最低限に抑えることだけに注目した攻略法が編み出されているくらいである。では，どうやれば汚職と浪費を抑えられるのだろうか？

首都と紫禁城

まず，**「汚職と浪費は首都から離れた都市ほど多くなる」** という基本を押さえるべし。つまり基本的には，あまりにも首都から離れたところでは，都市を建設したりライバル文明の都市を奪ったりしないほうがいいということだ。

しかし，ゲームプレイ中にはそうもいってられないだろう。**そこで有効なのが，リーダーの項でも触れた「紫禁城」。** この小七不思議のある都市は，首都と同じ機能を持つことができるのだ。また，"首都"を生産すれば，遷都することもできる。ゲームを進めていくうちに首都の位置が芳しくないと思ったら，さっさと遷都してしまおう。

理想的な都市の数

プレイに夢中だと気付かないが，Civ3本体と同時にインストールされる「Civilization Ⅲ エディタ」は，一度使ってみるべきだろう。このエディタは単に世界のマップを作るだけではなく，なんとゲーム中の細かいデータまで変更することができるのだ。違う言い方をすれば，Civ3の細かいデータをすべて見られるということ。ちょっと裏情報っぽいが，中級者以上を目指すのなら，一度ザッと目を通しておくべきだろう。

中でも気になるのが，「世界のサイズ」のタブ内にある「理想的な都市の数(汚職)」という項目。ここの数値を表にしてみたので，ちょっと確認してほしい。**自文明の都市の総数がこの数字を越えると，汚職と浪費が増えやすいというわけだ。** 自文明の都市をわざと破壊するコマンドもあるが，それがしのびないという人は，ライバル文明の都市を奪ったり離反させることも頭に入れて，都市を建設しすぎないよう注意。

理想的な都市の数

世界のサイズ	都市の数
極小	12
小	14
標準	16
大	24
巨大	32



"祝祭"には"浪費"を抑える効果があるのだが，狙って発生させるのは難しい。都市の市民は，できるだけ満足させてあげるように

都市改善で抑える

首都や紫禁城から海を隔てて遠く離れた都市でも，港や空港を使って首都とつなげることで汚職と浪費を軽減することができる。 もし陸路がつながっていない都市があれば，すぐ試してみよう。

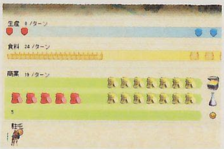
また，汚職だけなら裁判所や警察署といった都市改善でも減らすことができる。Civ3発売当時のバージョンではどちらの効果もお粗末だったが，1.21fパッチで，多少効果が引き上げられている。この二つを建ててもどうしようもないほどの汚職であれば，いっそのこと政治体制を変更してしまおう。政治体制については，右ページを参照してほしい。



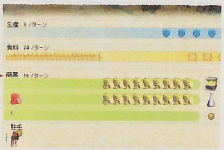
警察署

警察署を生産すると汚職が減るだけでなく，右ページで説明している厭戦感情も抑えることができる。しかし保守費用が2必要なので，生産のしすぎに注意

紫禁城生産前



生産後



これだけあった汚職と浪費(写真左)が，紫禁城一つでここまで減った(写真右)。周りの都市の影響も考えれば，紫禁城の効果はかなり大きいといえるだろう



試しに裁判所を生産してみたが，まだまだ汚職と浪費が多い……。もっと抜本的な解決が必要のようだ

政治体制と厭戦感情について

Chapter3でも紹介したように，政治体制を変更するタイミングはなかなか難しい。プレイしている文明に〝宗教志向〟の性格がなければ，7ターンも無政府状態になってしまうからだ。そこまでして政治体制を変更する利点はあるのだろうか？

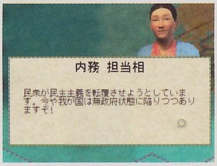
正直，長い目でみるならば，「あまりない」といってもいいだろう。とくに，**新しい政治体制を発見するたびにに革命を起こすのは，かなりの無駄である。**

とはいえまったくもって無駄というわけではない。バランスの取れたプレイを目指すならば，クリアまでに1回ないし2回は政治体制を変更するべきだろう。その最大の理由は，やはり汚職と浪費。最初の政治体制である"専制"のままでは，（戦争という目的ならば問題ないが）かなりきびしいプレイを強いられる。首都から遠く離れた都市では，ちょっとした都市改善を維持することさえ大変だろう。

下に，各政治体制の特徴の一部を載せた。厭戦感情というのは，市民が戦争を嫌がる感情のこと。**共和制や民主主義で何ターンも戦争を続けていると，市民の不満が爆発するから注意しよう。**

最終的な政治体制は，……これまた非常に難しい問題だが，現実と同様に〝民主主義〟を選ぶのもいいだろう。汚職と浪費が少ないのはもちろん，労働者の作業スピードが1.5倍というのが大きい。中盤以降に登場する〝鉄道〟は非常に重要なファクターなのだが，そのときこの民主主義であれば，あっという間に鉄道を敷いてしまうだろう。

民主主義の難点は，その大きな厭戦感情だ。軍事力を大いに振るいたいのなら，共産主義もいい。共産主義は，都市を数多く，広大な面積に渡って建設しても汚職と浪費が蔓延しにくい，という特徴も持っている。あらかじめどちらの政治体制を目指すか決めて，それまでの間を専制政治のままでいくのか，ほかの政治体制を一度挟むのか考えてみよう。



民主主義で戦争を続けていると、無政府状態になってしまうことも



大七不思議の"普通選挙"を生産すると、多少ではあるが厭戦感情を和らげることができる

	無政府状態	専制	君主政治	共和制	共産主義	民主主義
汚職と浪費	極限状態	かなり酷い	酷い	問題あり	問題あり（首都から離れてもそう変わらない）	少ない
厭戦感情	なし	なし	なし	あり	なし	大きい
緊急生産	不可能	市民を犠牲に	金を払う	金を払う	市民を犠牲に	金を払う
労働者	半分の能力	通常の能力	通常の能力	通常の能力	通常の能力	1.5倍の能力

ライバル文明の都市を離反させよう！

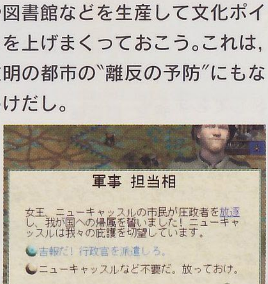
中盤以降によく見る，都市の〝離反〟。一滴も血を流さず（しかも市民の機嫌を損ねることもなく）ライバル文明の都市がそのままプレイヤーのものになるわけで（当然，逆も起こりうるのだが），こんなおいしい話はない。可能ならばガンガン離反させたいところだ。何度かプレイを重ねれば分かってくると思うが，下記囲みに「離反が起こりやすい条件」を列挙してみた。

囲み内の項目の下の二つはやや微妙なところがあるが，上の三つはかなり確実な条件だろう。わざと自文明の領土エリアに隙間を作っておいて，そこにライバル文明に都市を建設させる，といった戦法も有効に使えるわけだ。

一番重要なのは，やはり自文明の都市の文化的影響力。ライバル文明に近い位置にある都市は，早めに寺院や図書館などを生産して文化ポイントを上げまくっておこう。これは，自文明の都市の〝離反の予防〟にもなるわけだし。

離反が起きやすい条件

- 離反させたい都市より，近くの自文明の都市の文化的影響力が大きい
- 離反させたい都市と，自文明の都市の国境が接している
- 離反させたい都市を，プレイヤーの文明の複数の都市で囲んでいる場合
- 離反させたい都市が，自文明の都市と道路などで接続されている
- 離反させたい都市が，所属する文明に道路などで接続されていない



見事に離反させることに成功！ ちなみに，一度離反した都市がまた逆戻りなどということは，まず起こらないようだ

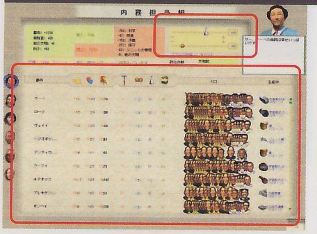
各情報を毎ターンチェックしよう！

脱初心者を目指すなら，できるだけ頻繁に各情報ウィンドウをチェックしよう。毎ターンチェックは基本だ。中でもとくに重要なのが，内務担当相ウィンドウと外交担当相ウィンドウの二つ。

内務担当相ウィンドウでは，現在の国庫や，歳入と歳出の差引の数字を見て，こまめに科学研究レートと娯楽レートを変更しよう。基本的には，赤字にならない程度に科学研究レートをグッと上げて，余裕があれば娯楽レートもちょっと上げておく。しかし，科学技術の研究が「残り1ターン」までできたら，残りターンが増えない範囲で科学研究レートを下げること。こうすることで，研究費の無駄を削ることができるのだ。ただし，次ターンには元に戻しておくことを忘れずに。また，不満を持つ市民はいないか？　予想外のものを生産してないか？　食料は足りているのか？　さらには，汚職と浪費，公害にも気を配ろう。

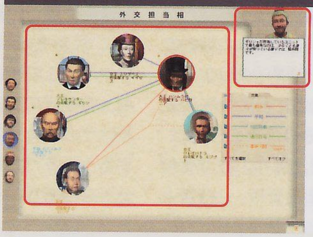
外交担当相ウィンドウでは，ライバル文明のおおよその国力を掴むことができる。序盤であれば，特出した文明が出たら即叩くように心がけよう。中盤以降では，ライバル文明同士の関係もチェックすべきだ。

内務担当相ウィンドウ



自文明のすべての都市の状態を，一度に見ることができるウィンドウ。毎ターンチェックして，不満を持つ市民がいれば，その都市ウィンドウへジャンプして（エンターテイナーにするなど）対策をしよう。画面上部の科学研究レートも重要だ

外交担当相ウィンドウ



すでに接触を持った文明の状態が表示されるウィンドウ。飛び抜けた文明がいないか？　毎ターンとはいわないが，できるだけチェックするようにしよう。もし技術力が優れている文明があれば，交渉して科学技術を教わるのも忘れずに

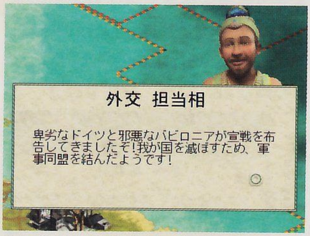
ライバル文明同士を争わせよう

普通にプレイしているだけで，戦争や無理な外交のためにだんだんと各文明の指導者たちの態度が悪くなってくるものだ。それはそれで普通の状態なのだが，ここで気をつけたいのは**「同時に二つ以上の文明と戦争しない」**ということ。こちらから仕かけるのはもちろんのこと，戦争中にほかの文明から宣戦布告されないように注意しておこう。

Civ3の戦争では，基本的にユニットの〝質〟よりも〝数〟のほうが重要なので，1対2は圧倒的に不利である。それに戦争中の文明と仲がいい文明が次々と宣戦布告してくることもあるので，ひとたび1対2になってしまえば，さらに1対3や1対4にまでなりやすい。こうなっては，もはや数の暴力による自国の蹂躙は免れられない。

こうならないためには，たまにはライバル文明を喜ばせること，そして他国の外交関係のこまめなチェックが大切だ。喜ばせるには，余った贅沢品を格安で提供してやればいいだろう。ある程度仲がよくなれば，宣戦布告してこないばかりか，ほかの文明を対象とした軍事同盟を結ぶこともできる。

もし可能なら，自分は戦争に参加せず，ほかの文明同士が戦争をするようにしむけるのが一番楽だ。とくに序盤のうちは，コンピュータAIが操作する文明が，その大陸上でそれ以上領土エリアを広げられなくなったときに，隣接する文明に宣戦布告をしやすい。腕を上げたら，うまくポジションや外交関係を調整して，スイスのような永世中立国を目指すのもいいかもしれない。



前触れもなく宣戦布告される場合は，数ターン戻っても同じ結果になりがちだ。日頃から，戦うべき相手と戦いたくない相手を見極めておこう

鉄と馬，硝石は何がなんでも確保せよ

魚や鉄，ウラン，絹など，Civ3にはさまざまな資源が存在する。しかしそのすべてを確保しようと思ったら都市をあちこちに作るしかなく，汚職と浪費が蔓延して管理も大変になり，プレイするのが一苦労になってしまう。手に入らない資源は，ライバル文明から余剰分を提供してもらえば問題ないだろう。

しかしそれは中盤以降の話。序盤は，そうも言ってられない。**あらゆる意味で大事な「鉄」「馬」そして「硝石」だけは，なんとしてでも確保しよう。だから当然，「鉄器」「車輪」「火薬」の科学技術は最優先で研究すること。そして可能なら，ライバル文明がこれらの資源を確保するのを阻止してしまおう！**

たとえ鉄器の科学技術を発見している文明でも，鉄が採取できなければ剣士を生産できない。同様に，馬がなければ騎乗兵が，硝石がなければ銃器を使うユニットが生産できないわけだ。序盤の戦争における，生産できるユニットの差は大きい。騎乗兵1ユニットと剣士2ユニットを組ませて何チームか作り，それらのユニットを生産できない文明の都市を襲わせれば，かなりの確率で落とすことができるだろう。



鉄を産出する山を発見。ライバル文明の都市より先に，近くに都市を建設してしまおう



マスケット兵
攻撃力：2
防御力：4

硝石がない文明にとっては，マスケット兵は脅威以外の何者でもない

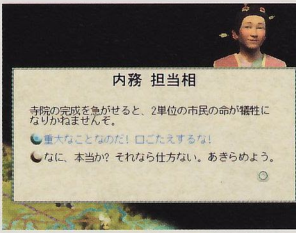
奪った都市は，まず人減らし

人口が多い都市を落とすと，レジスタンスを鎮圧したあとも内乱が起きやすくて，何かと管理がやっかいである。**こういった都市では，あえて一度人口を1単位まで減らしてしまうべきだ。**

もし市民を犠牲にすることで緊急生産が可能なら(p.23の表参照)，図書館や大学など，文化ポイントを多く稼ぐ都市改善を緊急生産させよう。つまり，人減らしと離反防止が同時に行えるわけだ。市民が2単位や3単位残ってしまったら，防壁や労働者を緊急生産させるなどすれば，うまく1単位まで持っていけるだろう。

それ以外の政治体制ならば，その都市の市民をすべてエンターテイナーにすることでわざと飢餓を発生させて，少しずつ減らしていくしかないだろう。

さて人口が1単位になれば，その後に生まれてくる市民はすべて自文明の国籍になるため，人口が3単位になるころにはもう安定した都市になっているわけだ。人口を急いで増やしたければ，在野の労働者を定住させてもいい。ただし労働者が，その都市が所属していた文明出身だったら意味がない(つまりほかの文明の奴隷なら構わない)。その点にはくれぐれも注意しよう。



緊急生産は，人減らしと離反予防のダブルの効果がある。レジスタンスが終了したらすぐに行おう

奪った都市で生産する都市改善

ライバル文明の領土エリアが近ければ，この順番で生産して離反を防ごう。これが難しい場合は，とりあえず寺院と防壁でもいいだろう。

図書館 → 大学 → 寺院 → 聖堂

戦闘時に心がけること

殺られる前に殺る

1回の戦闘は，攻撃側か防御側のどちらかの体力が1減るのを1ラウンドとして，どちらかのユニットが撤退，もしくは完全に消滅するまで続けられる。では1ラウンドごとの勝敗はどう決まっているのだろうか？

戦闘ユニットの能力は，攻撃力，防御力，移動力，そして体力の四つで表されているのは，ご存じの通り。1ラウンドごとの勝敗は，これらの能力値に地形効果やユニットごとの相性などを含めた細かい計算によってはじき出されているのだ。大ざっぱに説明すると，攻撃側の攻撃力をx，防御側の防御力をyとした場合，

x/(x＋y)の確率

(実際は，さらに地形の防御効果やユニットの相性の数値が加味される)で，攻撃側がそのラウンドの攻撃を成功させる(つまり防御側の体力が減る)わけだ。**攻撃が成功しなかったときは，無条件に反撃を受ける(攻撃側の体力が減る)。**だから，ラウンドごとに必ずどちらかの体力が減るわけだ。

ここで重要なのは，**1回の戦闘内では攻撃側と防御側は入れ替わらない**，ということ。**ラウンドごとに交代するのではなくて，ずっと攻撃側が攻め続けるのだ。**だから，例えば攻撃力が10，防御力が1という極端なユニットがあるとして，もし敵ユニットから攻撃を受けた場合は，その戦闘の間は攻撃力の10という数字を生かせない，というわけ。

攻撃力が高い戦闘ユニットを攻撃型ユニット，防御力が高いユニットを防御型ユニットと呼ぶとしよう。ライバル文明は，防御型ユニットで都市を防衛し，攻撃型ユニットで攻めてくる傾向がある。戦闘の仕組みが分かれば，これはすごく当然のことだ。そこで，これを逆に利用してやろう。

自文明の都市に攻撃型ユニットが近づいてきたら，攻撃される前にこちらから攻撃するのだ。当然，こちらも攻撃型ユニットで攻撃するのはいうまでもない。いくら相手のユニットの攻撃力が高くても，防御力が低ければ怖くないわけだ。

逆に，こちらからライバル文明の都市を襲撃する場合は，攻撃型ユニット複数体に，防御型ユニットも混ぜるようにしておこう。同じスクウェアに複数のユニットがいて，そこに攻撃された場合は，最も防御力が高いユニットが最初に応戦する。つまり防御型ユニットを1体混ぜておけば，敵の急襲にも耐えやすくなるわけである。

確実にトドメを刺す

戦闘によってユニットの体力が減っても，ライバル文明の領土エリア内でさえなければ，ジッとしていることで回復していく。しかし戦闘に負けて消滅したユニットは，当然だが二度と生き返らない。また生産し直すしかないわけだ。

なので，**体力の減っている敵ユニットは，回復される前にしっかりと倒しておこう。**とくに，都市を守っているユニットには要注意。もしその都市に兵舎があれば，こちらのユニットを何体か犠牲にして体力を1まで削ったとしても，次のターンには完全に回復してしまうからだ。まさに無駄死にである。

無駄死にを防ぐためには，物量作戦が有効だ。都市を落とす場合は，守っているユニットの3倍程度のユニット数で攻撃すれば，まず間違いないだろう。



長弓兵 攻撃力：4
防御力：1

攻撃力は高いが，防御力が低いユニットの例。こちらから攻撃するぶんには何も怖くない

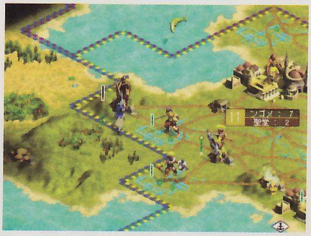


装甲歩兵 攻撃力：1
防御力：3

こちらは逆に，防御力だけ高いタイプ。それだけに，向こうから攻撃してくることは少ない。腹をくくってこちらから攻めよう



ライバル文明の長弓兵(攻撃力4，防御力1)が近づいてきた。こちらの剣士(攻撃力3，防御力2)から攻撃すれば，3/(3＋1)で，1ラウンドごとに3/4の確率でダメージを与えることができる



敵ユニットが体力を1残して撤退していった。ここは，追いかけてトドメを刺しておこう

コンピュータAIのクセを読め

最後に，究極のTipsを書いておこう。すべてのライバル文明を操っているのは，所詮コンピュータAIだ。当然，気まぐれな行動はしない。まったく同じ局面なら，AIはやはりまったく同じ選択をしてくるのだ。だから，その〝クセ〟を完全に読んでしまえば，AIごときに人間が絶対に負けることはないはずである(理論的には，だが)。

では，一体どういったクセがあるのか？　いくつか紹介しよう。

兵力差が重要

プレイヤーの文明に対して，軍事力で負けている――つまり戦闘ユニットの数で負けている――文明から宣戦布告をしてくることはないようだ。この場合，ユニットの種類はあまり関係がないようなので，財力に余裕があれば，とりあえず常に戦闘ユニットを多めに配備しておこう。

逆に，同盟相手が目障りになった場合など向こうから宣戦布告してほしい場合には，あえて自文明の戦闘ユニットを少数精鋭にして，という手も使えるわけだ。



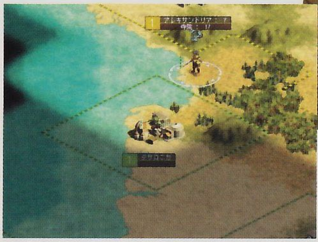
ライバル文明の都市を奪った。この時点ではそんなにいい土地に見えないが……



この土地は，硝石が採れることが判明。この場所を奪った甲斐があるというものだ



こちらの領土エリアにずけずけ入ってくるやつだな～，と思っていたらいきなり宣戦布告！ユニット数が少ないのがばれているようだ



うかうかしていると，せっかく落とした都市の跡地に，また都市を建てられてしまう

未来の資源

どうやらAIには，未来に出現する(対応する科学技術を発見することで見えるようになる)資源まで，常に見えているようだ。だから，ライバル文明が一見なんの取り柄もなさそうなところに都市を建設したということは，のちのちそこが重要なポイントになるということだ。そういう意味では，ライバル文明の都市を奪うのは非常に合理的なのである。序盤のうちにライバル文明の〝首都〟を手に入れることができたら，紫禁城を建てるのもいいだろう。

もしライバル文明の開拓者が目指している場所が分かれば，そこに先に都市を建設してしまうのもいい。また，都市レベルが1の都市を落とすときは，その都市が消滅したあとすぐに自文明の都市を建設できるように，開拓者を準備しておこう。きっとそこには「いいもの」が埋まっているのだから。

都市を守るユニット数

ライバル文明の都市を防御するユニット数には，一定の法則があるようだ。具体的には，**都市レベルが8までの都市では2ユニットで，そして都市レベルが9以上なら，3ユニットで守られている。**

だから都市を攻めるときは，その倍以上(可能なら3倍程度)のユニットで攻めるといいだろう。例えば都市レベルが7なら，4ユニットで攻めればまず間違いなく落とすことができるというわけだ。

また逆にAIは，プレイヤーの文明の都市に戦闘ユニットが何体いるのかは見えていないようだ。都市を攻められるたびに多勢に無勢で返り討ちにしてやれば，そのうち戦闘ユニットが減り，態度が軟化してくるぞ。しかしそれは逆襲のチャンスでもある。一旦平和条約を締結するか，それとも一気に攻め滅ぼすか，思案のしどころだ。

Chapter5

天帝への道 ～最高難度で勝つための心得と方法

Civ3で最も難度の高い〝天帝〞レベルは，それまでのレベルと比較すると格段に難しい。アッという間に科学技術を発達させ，猛スピードで侵攻してくるライバル文明を目の当たりにして，せっかく始めたゲームを投げ出したくなってしまうことだろう。しかし，それに対抗するためのコツを掴み，プレイヤーに"運"があれば，天帝レベルを攻略することは決して無理なことではないのだ。

ここでは，天帝レベルで勝利条件「制覇」で勝つ方法を伝授する。実際に何度も攻略している方法なので，まったく見当外れということはないだろう（なお〝外交〞や〝宇宙開発競争〞での勝利はオフにしておくことをお勧めする）。

ランク	スコア	名前	文明	難易度	勝利の種類
1.	8196	Xerxes	ペルシャ	天帝	制覇 (勝利)
2.	7064	Hiawatha	イロコイ	天帝	制覇 (勝利)
3.	4958	毛沢東	中国	天帝	制覇 (勝利)

Ⅰ. 君主制超軍事国家の樹立

まず天帝レベルでは，コンピュータ側が有利になるように，スタート時点でライバル文明のユニットが多く配置されていることを覚えておこう。文明によってその内容は異なるものの，開拓者が1ユニット，労働者が2ユニット，そして戦士や槍兵などの初期戦闘ユニットが8～10ユニットぐらいなのだ。そりゃ驚異的なスピードで領土拡大するわけである。そのため，BC2000年ごろには5～8か所くらいの都市が建てられていることだろう。

天帝レベルでは，この「ゲーム序盤の陣取り合戦」を利用することになる。つまり，都市は自分で建設するのではなく，他人のものを奪うのだ。このため天帝レベルでは，ゲーム序盤の内政をまったく放棄し，攻撃と防御に備えて十分な数の戦闘ユニットを生産していくほかはない。

さらに，この手法では休む間もなく戦い続けることになるため，厭戦感情がある共和制や民主主義に政治体制を変更するのはやめて，君主政治だけに徹することも重要だ。つまり，〝君主制超軍事国家〞になるのである。

Ⅱ. マップ選び

ライバル文明同士でも，技術の交換は頻繁に行われる。そうやってライバル文明が急速に進化していく天帝レベルでは，小さめのマップが有利である。あまりにも大きい陸地では，プレイヤーとコンピュータの国力差が明確になりがちだからだ。離れ小島では序盤で攻撃を仕かけることもままならないし，巨大大陸であっても，相手を見つける前に国力差がついてしまっている。

ところが，「大陸」の右のマップを選べば，周辺文明同士の外交も行われ，科学技術を交換しあって文明の七不思議の建設が頻繁になってくる。敵を攻撃しながら科学技術を吸収していくには，相手も十分に成長できる陸地に，プレイヤー自身も存在していなければならないのである。

また，それ以上に重要なのが首都の立地条件だ。贅沢品が近くにあったほうがよいし，上水道の建設を節約するために，河川や湖のほとりのほうがプレイしやすい。都市圏の中に牛や小麦などがあれば，より高速な人口増加も望めるというものだ。



河川があって香料があって，比較的いい感じの土地に首都「Beijing」を建設。やや南に，衛星都市「Shanghai」を建設している

Ⅲ. ユニットの生産と資金管理

都市を増やして税金を得るのが通常のプレイだが，とくに天帝レベルではゲーム開始直後からコツコツとユニットを蓄えなければならないため，金銭的にはかなりの苦労を強いられることになる。攻撃前に一つめの衛星都市を2スクエアくらい離れた場所に建設するのもよいが，敵の都市を奪うためには，それ以上の開拓者を作成しないほうがいい。その間，首都の生産力が落ちるからだ。

財源確保には，前述した河川付近の立地条件が有利になる。川の両側では，ゴールドが1多く確保でき，さらに周囲に道路を作れば，1スクエアあたり2ゴールド確保できるのだ。蛮族の村を攻撃すれば25ゴールド稼げるが，それよりも，早期に敵の都市を奪取することで財源難を乗り切ったほうが得策である。

Ⅳ. ライバル文明への侵攻

ライバル文明へ侵攻するのは，財源確保やライバル文明の進歩に負けないように，BC1500年までには行うようにしよう。それまでには，少なくとも6ユニットくらいからなる弓兵や槍兵の軍団ができていることだろう。プレイヤーの好みで早い時期に兵舎を建設してもよいが，あとはひたすらにユニットを生産し続ける。労働者は捕虜として入手できるので，間違っても自分の都市で生産してはならない。とにかく，戦闘用ユニットのストリームラインが必要なのだ。

ライバル文明への侵攻は近くの一文明に絞り，一番開発が進んでいる敵の首都を確保するまで戦い続ける。また，この時期であれば2～3ユニット程度で守られているので，それほど苦労することなく占領できるだろう。

Ⅴ. 属国を作る

最初の戦闘は「一文明に絞って首都を奪う」と書いたが，その文明を壊滅させてはいけない。覚えておくべきは，相手国に恐怖感を与えることだ。3～4都市残して相手をコテンパンに叩きのめして，平和条約で非常に有利な条件を引き出すのである。

平和条約では，科学技術だけでなく金銭的処理も行える。相手に十分な国力が残っていれば，ターンごとにいくらかを徴収できるのが嬉しい。これで，資金不足がかなり解消できるだろう。

この場合，20ターン後には向こうから平和条約の延長を求めてくるが，そのときは却下する。一時的に戦闘状態になるが，その外交ウインドウを閉じずに，そのまま新たに平和条約を申し出てみよう。前回ほどではないものの，プレイヤー側に好条件の条約を締結できるだろう。

もし内容が気にいらなければ，そのまま戦闘に入って相手の都市を一つか二つ奪い，10ターンから15ターンくらい後にもう1度平和条約を結ぶ。この時点でこのライバル文明は，ターンごとにお金を提供してくれる〝属国〟に落ちぶれたわけだ。

Ⅵ. ライバルとの攻防

最初の戦闘が終わっても，ここで手を休めて内政を行うと，いままでの苦労も水の泡だ。すぐさま別の文明に戦争を仕かけることが重要である。戦闘能力を考慮し，なるべく大きな力を持っている文明と交戦しよう。とくに，日本，ロシア，フランス，中国などが相手の場合は，中世に入って特殊ユニットを生産してくる前に叩くことをお勧めする。

このころになると，リーダーユニットも誕生しているころかもしれない。リーダーは紫禁城の建設に使うのだが，その場所は，環境の整っているライバル文明の元首都周辺にしよう。これで財政もかなりラクになるはずだし，首都と並ぶユニットの生産拠点として活用できる。

なお戦争は，一文明と長く争うよりも，こまめに戦争と終戦を繰り返すほうがよい。最新の科学技術は，ある程度の文化レベルをクリアしていないと，交換条件として外交ウインドウに登場しないようになっているため，どんなにライバル国を打ちのめしても，同等の科学技術を享受できないのである。〝七不思議〟は，ほとんど工業化時代以降でしか自国建設できなくなってしまうが，肝心なのは世界を制覇することだ。



AD70年時点での状況。都市数は11に増え，強大な基盤作りの基礎ができつつある

Ⅶ. 内政面でのポイント

内政面だが，極端にいえば，AD1000年あたりまでは，首都には兵舎と寺院以外の都市改善を建てる必要はない。宮殿が存在するだけである程度の文化ポイントを輩出しているし，寺院が一つあれば，都市の人口レベルが12くらいまでには成長できる。

それよりも，首都と紫禁城のある都市を生産拠点にし，占領したライバル文明の都市や，離反されそうな都市には寺院や図書館を優先的に建設し，首都からユニットを引っ張ってくるようにする。

天帝レベルに勝つための好戦的なプレイでは，せっかく占領した都市がライバル文明へ離反してしまうことも頻繁に起きる。どうしても文化ポイントが低いため，反乱分子以上のユニットを常駐させていても起きるし，場合によっては第三国に寝返ってしまうこともあるのでやっかいだ。

この場合は1ターン戻って，その都市にいるすべてのユニットを外へ出してしまおう。離反した場合，その都市の人口レベルが6以下の都市なら一つ，12以下なら二つのユニットが新たに生産されている。これなら，この都市を簡単に再度占領できるだろう。また君主政治に移行していれば，数ターン戻ってから寺院/図書館などの施設を建設すれば離反が起きないこともある。



見よこのランキングを！ これが，天帝レベルで生き延びた者だけに与えられる称号なのだ

そんなプレイを続けつつ領土が広くなれば，市場や港などの都市改善を建設する余裕も出てくるはずだ。このころになれば国土の基盤も安定してきており，簡単には侵略されなくなっている。あとは，年表とにらめっこしながら，どうやってスコアを伸ばしていけるかを考えればよい。

大事なのは，戦争の手を休めてはならないということ。ゲームに勝利した時の感慨はひとしおで，10000に届こうかというスコアに狂気乱舞できるはずだ。

第二部

プレイ ザ ワールド

Chapter1

PtW導入に伴い追加される要素について

Civ3の拡張パックであるPtWを導入することにより，ゲーム内容にどのような変化が起こるのだろうか。ここからは，PtWでの変更点にスポットを当てて紹介していこう。Civ3初体験のユーザーはもちろん，経験者もひと通り目を通しておき，PtWをスムースに楽しめるよう予習をしておくといいだろう。

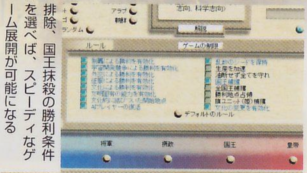
ルール面での追加・変更要素

PtWを導入することにより，Civ3には以下のような要素が追加される。

- **6種の勝利条件**
- **80種以上のシナリオ**
- **10種のユニット**
- **1種の七不思議**
- **8種の文明**
- **3種の都市改善**
- **マルチプレイヤーモード**

どの要素も実に魅力的だが，なかでも興味深いのが勝利条件。一つでも都市を失なった文明はゲームは滅びてしまう〝排除〟，ゲーム開始時に各文明に与えられる王ユニットが殺されたら敗北となる〝国王抹殺〟，移動が不可能な「姫ユニット」が登場する，いわゆる旗取りゲームである〝姫君の捕獲〟などなど，面白いルールが盛りだくさんなのだ。

新鮮なプレイ感覚を求め，またプレイ時間の都合に合わせて，あれこれとルールやシナリオ（マップ）を変更して遊んでみよう。



排除、国王抹殺の勝利条件を選べば、スピーディなゲーム展開が可能になる



新しく追加されたシナリオは約80種。シナリオ特性からプレイ時間を想定できる

旧Civ3（1.17f）と最新版（1.29f）との違いについて

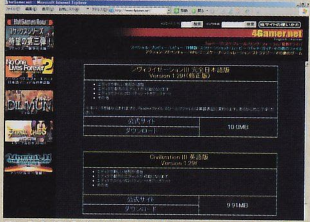
「シヴィライゼーションⅢ：ゲーム オブ ザ イヤー エディション【完全日本語版】」を始めとする最新版のCiv3のバージョンは，1.29f。旧Civ3（1.17f）との大きな違いを列挙すると，

- **エディタの機能改善**
- **「裁判所」「警察署」の効果がアップ**
- **感謝祭の効果がアップ**
- **処理速度の向上**
- **その他各種ルールの改善**

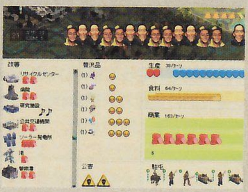
……といったところ。基本的にはより遊びやすく，より絶妙なバランスでプレイできるようなチューニングが施されたわけだ。

プレイにおける変化としては，裁判所や警察署の効果が向上しているので，旧Civ3において〝汚職〟に泣かされたプレイヤーも，以前よりは快適にユニットなどの生産が行えるだろう。また感謝祭の浪費軽減効果がアップしていることも考慮すれば，戦略次第でいくらか汚職と浪費を抑えることが可能である。経済活動に重きを置くプレイヤーにとっては，戦略手腕の見せどころである。

なお，PtW導入後でもCiv3を単体でプレイすることが可能なので，旧Civ3を遊んだことのある人は，新バージョンのCiv3がどのように変化したのかを，実際に体感してみるといいだろう。



Civ3の最新パッチは，forGamer.net内の専用ページ（http://www.4gamer.net/patch/patch/data/civ3.html）からダウンロード可能



「裁判所」「警察署」の効果は、以前よりマシだが、まだ不十分。ほかの対策も考えよう

新大七不思議，都市改善の追加で，ゲーム展開はどう変わる？

PtWで新しい七不思議と都市改善が追加されたことにより，ゲームの戦略性は確実にアップしたといえるだろう。とくに大七不思議の「インターネット」は，非常に重要だ。

また労働者のアクションも新たに3種追加され，都市の勢力範囲外にも特殊建造物を建設できるようになった。これをうまく利用すれば，ゲーム中盤～終盤にかけての軍事行動がより的確にとれるので，新大七不思議，新都市改善の詳細とともにチェックしておいてほしい。

なお，新都市改善の一つ「証券取引所」の追加によって，小七不思議「ウォール街」を生産するための必要条件が，〝五つの銀行〟から〝五つの証券取引所〟へ変更されている。商業力を重視するプレイヤーは注意しておこう。

そして同時に，新都市改善の一つである「商用港」も活用していき，自文明の経済力をより効率的に高めていきたい。



ゲーム終盤の科学力競争では，この「インターネット」がものをいう。ライバル文明に渡すな！

新しく加わった都市改善

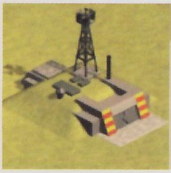
PtWで追加される都市改善は，「民間防衛」「商用港」「証券取引所」の3種類。民間防衛は都市の防御力が，商用港，証券取引所は経済力がアップするので，必要に応じて生産したい。



商用港

コスト：160
保守：2
文化：なし
必要科学技術：大量生産

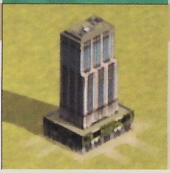
商用港を生産すれば，都市圏内にあるすべての海洋スクエアで，商業ポイントが1アップする。海洋スクエアが多い都市ならば生産しておこう。



民間防衛

コスト：120
保守：1
文化：なし
必要科学技術：無線通信

都市上のユニットに，防御ボーナスを与える都市改善。兵舎を前提とする建造物で，50%の防御ボーナスが得られるため，敵対国と隣接している都市には欠かせない。



証券取引所

コスト：200
保守：3
文化：なし
必要科学技術：企業

建設した都市に50%の税収ボーナスを付与する都市改善。生産するには銀行が必要だが，さらなる収益を上げるためには必須の都市改善なので，余力があれば設置したい。

新しく加わった大七不思議

大七不思議には，〝20世紀最大の発明〟ともいわれる〝インターネット〟が新たに追加された。自文明にインターネットを生産すれば，科学研究速度の劇的な向上が期待できるぞ。



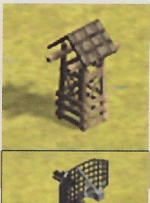
インターネット

コスト：1000
保守：0
文化：4♪
必要科学技術：IC技術

インターネットを生産すれば，同じ大陸にある自文明の全都市に，研究施設が一つずつ生産される。軍資金節約のため，インターネットが完成したら，恩恵をこうむるすべての都市の研究施設を売却しておこう。

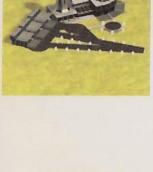
新しく加わった労働者のアクション

PtWの導入により，労働者が実行できるアクション（建設できる特殊建造物）も追加される。なお，これらの特殊建造物を設置し終えると，作業にあたった労働者は消滅するので要注意。



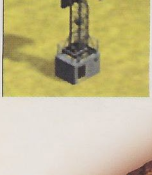
前哨地

〝建築〟の科学技術を発見済みならば，労働者は自文明の領土エリア及び中立地帯に，前哨地を設置できる。前哨地を設置すれば，平地なら2，丘陵なら3，山岳なら4スクエア分の〝戦場の霧〟が晴れ，視界が広がる。



空軍基地

〝飛行機〟の科学技術を発見済みならば，労働者は自文明の領土エリア及び中立地帯に，空軍基地を設置できる。空軍基地は航空ユニットの拠点/中継地点となるので，ゲーム終盤における重要性は高いといえるだろう。



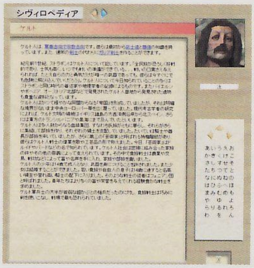
レーダー塔

自文明の領土エリアに設置することで，周囲2スクエア以内の味方ユニットに攻撃/防御ボーナスを付与する。設置するには「無線通信」を発見している必要がある。ゲーム中盤以降の前線都市などに設置し，有事に備えよう。

八つの文明とその指導者達の登場。そして新ユニットの追加

PtW導入による最も目立った変更点は，マルチプレイヤーゲームと，ここで紹介する文明の追加だろう。新しく加わった八つの文明を，ときには自文明として，ときには敵文明として選択すれば，Civ3とはひと味違った楽しみが得られるはずだ。

また新文明の追加に伴い，各文明の固有ユニットなど計10種のユニットが追加された点も見逃せない。とくに固有ユニットは，いずれもゲーム序盤に生産できるようになるため，新文明の軍事的スタートダッシュの成否に関わってくる。新文明と新ユニットに関するデータを下にまとめたので，それぞれの特徴をしっかりと把握しておき，ゲームを進めるうえでの参考にしてほしい。



追加された文明はいずれも個性的。カルタゴやケルト、スペインなどは比較的プレイしやすく、初心者にもオススメ

PtWで追加された八つの文明

文明(指導者)	性格	特殊ユニット／ベースユニット
アラブ(アブーバクル)	拡張志向 宗教志向	アンサール戦士団(4.2.3) 騎士(4.3.2)
カルタゴ(ハンニバル)	商業志向 勤労志向	ヌミディア傭兵(2.3.1) 槍兵(1.2.1)
ケルト(ブレヌス)	軍事志向 宗教志向	ガリア剣士(3.2.2) 剣士(3.2.1)
朝鮮(王建)	商業志向 科学志向	火車(0.0.1.12.1.1) カノン砲(0.0.1.8.1.1)

文明(指導者)	性格	特殊ユニット／ベースユニット
モンゴル(チンギスハン)	拡張志向 軍事志向	ケシク(4.2.2) 騎士(4.3.2)
オスマントルコ(オスマン)	勤労志向 科学志向	シパーヒー(8.3.3) 騎兵隊(6.3.3)
ヴァイキング(ラグナル)	軍事志向 拡張志向	ベルセルク(6.2.1) 長弓兵(4.1.1)
スペイン(イザベラ)	商業志向 宗教志向	コンキスタドール(3.2.2) 探検家(0.0.2)

PtWで追加されたユニット



ゲリラ
攻6/防6/移1　コスト：90

「共通規格」を発見することで生産が可能になるユニット。コストが90とやや高いが，そのコストに見合うだけの攻撃力と防御力を備えている。コストを抑えたいなら，「中世歩兵隊」からグレードアップさせるといい。



中世歩兵隊
攻4/防2/移1　コスト：40

「封建制」を発見することで生産が可能になるユニット。生産するには，コスト40と鉄が必要だ。中世においては平均的な戦力なので，好みで生産するといいだろう。「剣士」からのアップグレードも可能。



アンサール戦士団
攻4/防2/移3　コスト：60

アラブのみが生産できる固有ユニット。防御力は「騎士」に劣るものの，コストが60と低く，移動力が高い。生産するために必要となる馬と鉄を確保できたら，序盤から積極的に活用し，戦闘/探索の要としたい。



ベルセルク
攻6/防2/移1　コスト：70

ヴァイキングは，「長弓兵」の代わりに「ベルセルク」を生産可能。コストはやや高めの70となっているが，攻撃力が6と高いので敵都市攻略任務に適する。また資源がなくても生産できるので，序盤では非常に頼りになるだろう。



コンキスタドール
攻3/防2/移2　コスト：70

スペインは「探検家」の代わりにこのユニットを生産できる。戦闘能力はやや物足りないが，移動力が2もあるうえ地形に影響されずに移動できるので，斥候兵として活用できる。生産するには，70のコストと馬が必要。



ガリア剣士
攻3/防2/移2　コスト：50

ケルトにとって，「ガリア剣士」は「剣士」に相当するユニット。徒歩ながら優れた機動力を誇り，コスト50で生産できるので，ゲーム序盤の頼もしき戦力となってくれる。ただし，生産するには鉄が必要なので要注意。



火車
攻0/防0/移1　コスト：40

「火車」は朝鮮固有の砲撃ユニットで，「カノン砲」に相当する能力を備えている。砲撃威力は12もあるが，40のコストと硝石さえあれば生産可能。近隣都市の攻略作戦を実行するときには，護衛をつけて出撃させたい。



ケシク
攻4/防2/移2　コスト：60

「ケシク」とは，モンゴルが「騎士」の代わりに生産可能な騎乗ユニット。騎士よりも防御力に劣るが，60のコストで生産できるのはありがたい。"質"より"量"を心がけつつ，機動力を活かして速攻の要としたい。



ヌミディア傭兵
攻2/防3/移1　コスト：30

カルタゴでは，「槍兵」の代わりに「ヌミディア傭兵」を生産できる。槍兵と比べて攻撃力，防御力ともに優れているが，生産には30のコストが必要になるため，序盤での量産はやや難しいといえる。



シパーヒー
攻8/防3/移3　コスト：100

オスマントルコは，「騎兵隊」の代わりに「シパーヒー」を生産可能。生産には100コスト，馬，硝石が必要になるが，それに見合うだけの戦闘力を秘めており，中世における騎兵戦では無類の強さを発揮する。

Chapter2

マルチプレイヤーゲームについて

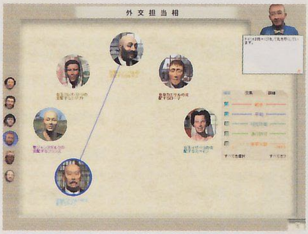
PtWではマルチプレイヤーゲームがサポートされており，インターネットやLANでほかのPCと接続すれば，最強の対戦相手である〝人間〟との手合わせを楽しめる。ここでは，マルチプレイヤーゲームにおける最も基本的な心得をいくつか紹介するので，対人間戦に臨む前にザッと目を通しておき，価値ある勝利を味わうための一助としてほしい。

相手が〝人間〟であることのメリット/デメリットを把握しよう

シングルプレイヤーゲームとマルチプレイヤーゲームの決定的な差は，敵の賢さにある。AIよりも，臨機応変な戦術を駆使する人間のほうが手強いことは，言わずもがなである。しかしどんな人間だってプレイスタイルと呼ばれる〝癖〟を持っているものだ。その癖をどれだけ早く見抜けるかが，マルチプレイにおける勝敗の鍵となるだろう。

対戦相手の癖を見抜く一番の方法は，当たり前だが，何度も何度も対戦すること。慣れてくれば，すぐに「彼は軍事志向が強く，速攻が得意だ」とか「彼は商業志向だが，都市を攻撃されると激しく反撃してくる」など，相手の癖が早い段階で分かるようになる。あとは，相手の裏をかくように努めよう。例えば速攻が得意な相手には，防御力の高いユニットを量産して返り討ちにすればいい。

また，少々無茶な外交を持ちかけた場合，仲の良くない相手ならば宣戦布告と受け取られても仕方ない。対人戦では，各文明のリーダー（プレイヤー）間のリアルな人間関係もゲーム展開に影響するのだということを肝に銘じておこう。



対戦相手の政治形態や，主戦力としているユニットを逐一チェックしていれば，敵の癖を推理することも可能だ

勝利条件に合わせて，スキのない戦略を展開すべし

マルチプレイヤーゲームで勝利するための秘訣は，〝勝利条件を合理的にクリアする〟こと。勝利条件が〝国王抹殺〟ならば，機動力のあるユニットで捜索隊を組織し，やけに守りの固い都市（国王はそこにいる！）を発見することが重要だ。

また，勝利条件が〝排除〟ならば，無闇に勢力を広げず，自文明の都市の防御力を固めつつ，攻撃力の高いユニットを量産する必要があるだろう。いずれにせよ，マルチプレイヤーゲームではスピードが重要なので，勝利への貢献度が低いと思われる行為（極端な勢力拡大や経済志向）は極力避けるようにし，無駄のない戦略を実行したい。

とはいえ，対戦相手も同様の戦略を立てている場合には，戦局が膠着状態に陥りやすくなってしまう。ときにはセオリーを破り，大胆な行動で相手の予想の裏をかくことも大切だ。例えば〝国王抹殺〟ルールで，国王ユニットがどの都市にもいなかったら……？　〝勝利ポイント〟ルールで電撃的な速攻をしかけたら……？　そんな意外性のある奇策が，勝利の呼び水となることも十分あり得るぞ。

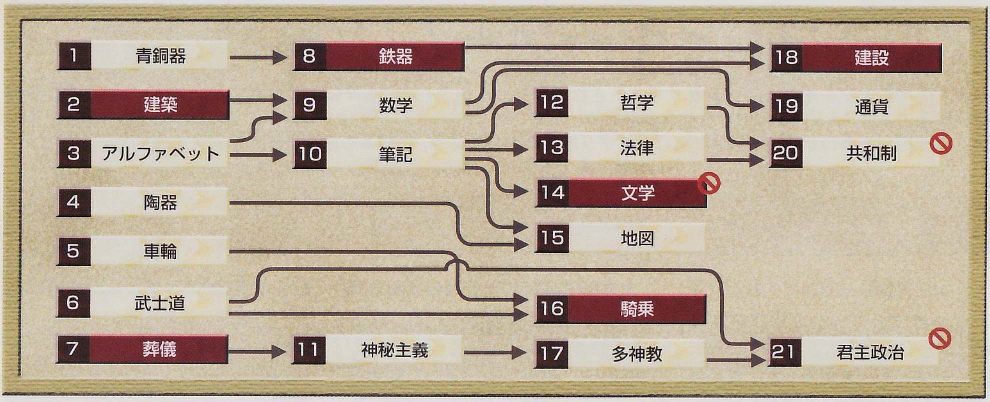


都市を乱立させると，個々の防御力がどうしても下がる。もっとも，逆に国王を匿うにはこちらのほうが都合がいい



"国王抹殺"ルールでは，国王をどこに匿うかが第一のポイント。敵国に近い小都市に匿うのは危険すぎるが，辺境の荒野（護衛付き）なら……？

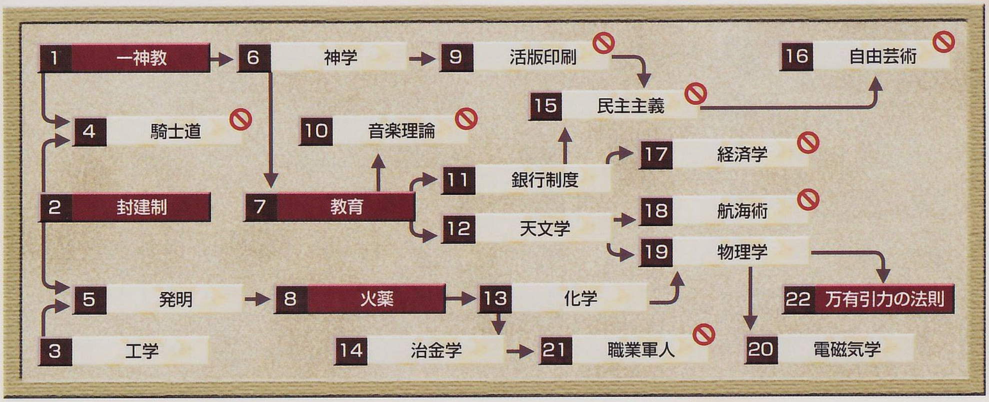
テクノロジーツリー詳細：古代



番号	科学技術名称	効果の解説	重要度
1	青銅器	科学志向の文明は最初から備えている。ロードス島の巨神像，槍兵（インピ，装甲歩兵，ヌミディア傭兵※）が制限解除される	○
2	建築	勤労志向の文明は最初から備えている。ピラミッド，首都，防壁が制限解除される	◎
3	アルファベット	商業志向の文明は最初から備えている。数学と筆記の研究につながる	
4	陶器	拡張志向の文明は最初から備えている。地図の研究につながり，穀物庫が制限解除される	
5	車輪	一部の軍事志向の文明は最初から備えている。新たな資源として馬がマップ上に現れ，戦車兵（重装戦車兵）が制限解除される	
6	武士道	一部の軍事志向の文明は最初から備えている。弓兵（バビロニア弓兵）が制限解除される	
7	葬儀	宗教志向の文明は最初から備えている。神秘主義の研究につながり，寺院が制限解除される	◎
8	鉄器	新たな資源として鉄がマップ上に現れ，剣士（軍団兵，不死隊，ガリア剣士※）が制限解除される	◎
9	数学	建設と通貨の研究につながり，カタパルトが制限解除される	
10	筆記	大使館の建設が可能になり，軍事同盟および相互通行条約を締結できるようになる	
11	神秘主義	多神教の研究につながり，アポロ神殿が制限解除される	
12	哲学	共和制の研究につながる	
13	法律	共和制の研究につながり，裁判所が制限解除される	
14	文学	アレクサンドリア図書館と図書館が制限解除される	◎
15	地図	外交によってワールドマップを取引できるようになり，ファロス灯台，港，ガレー船が制限解除される	○
16	騎乗	騎乗兵（騎馬戦士）が制限解除される	◎
17	多神教	君主政治の研究につながる	
18	建設	要塞，前哨地※，万里の長城，コロシアム，上水道が制限解除される	◎
19	通貨	市場が制限解除される	
20	共和制	商業の増産に貢献する共和制を取得する	○
21	君主政治	専制政治に見られる生産性の問題を解決した君主政治を取得し，空中庭園が制限解除される	○

この表の見方は，p.33にあります

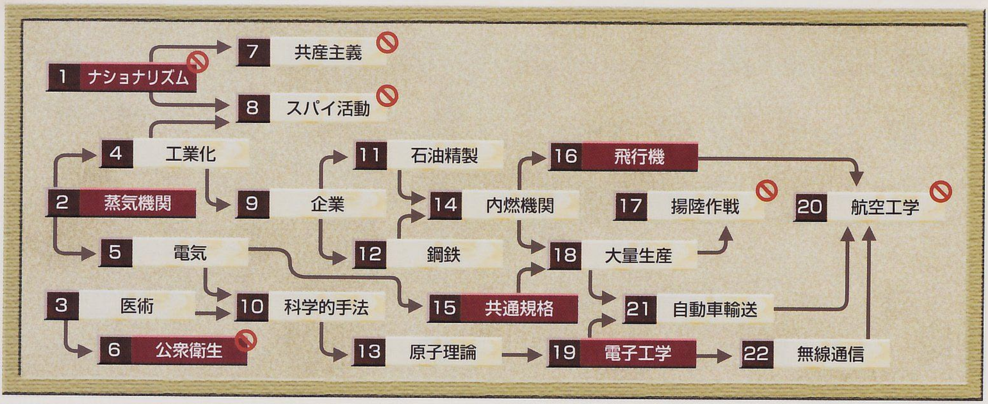
テクノロジーツリー詳細：中世



番号	科学技術名称	効果の解説	重要度
1	一神教	騎士道と神学の研究につながり，**聖堂**が制限解除される	◎
2	封建制	騎士道と発明の研究につながり，**孫子の兵法**，**長槍兵**，**中世歩兵隊**※が制限解除される	◎
3	工学	発明の研究につながり，労働者が植林できるようになる。加えて，川に橋を架けられるようになる	
4	騎士道	**騎士**(**侍**，**モンゴル騎兵**，**虎豹騎**※，**軍用象**，**アンサール戦士団**※，**ケシク**※)が制限解除される	
5	発明	火薬の研究につながり，**ダビンチの工房**と**長弓兵**(**ベルセルク**※)が制限解除される	
6	神学	活版印刷と教育の研究につながり，**システィナ大聖堂**が制限解除される	
7	教育	音楽理論，銀行制度，天文学の研究につながり，**大学**が制限解除される	◎
8	火薬	化学の研究につながり，**マスケット兵**(**銃士隊**)が制限解除される。新たな資源として**硝石**がマップ上に現れる	◎
9	活版印刷	民主主義の研究につながる	
10	音楽理論	**J.S.バッハの大聖堂**が制限解除される	
11	銀行制度	経済学と民主主義の研究につながり，**銀行**が制限解除される	
12	天文学	近海スクエアで結ばれた港同士が交易でき，ガレー船が安全に近海を航行可能になる。**コペルニクスの天文台**と**帆船**が制限解除される	
13	化学	物理学と冶金学の研究につながる	
14	冶金学	職業軍人の研究につながり，**沿岸要塞**と**カノン砲**(**火車**※)が制限解除される	
15	民主主義	自由芸術の研究につながる。**民主主義**の政治体制を取得する	○
16	自由芸術	**シェイクスピアの劇場**が制限解除される	
17	経済学	**アダム・スミスの自由貿易**が制限解除される	
18	航海術	遠洋スクエアで結ばれた港同士が貿易でき，帆船が安全に遠洋を航行できる。**マゼランの世界周航**と**探検家**(**コンキスタドール**※)が制限解除される	
19	物理学	万有引力の法則と電磁気学の研究につながる	
20	電磁気学	帆船が安全に遠洋を航行できる。**ガレオン船**，**私略船**，**フリゲート艦**(**マンノウォー**)が制限解除される	
21	職業軍人	**士官学校**，**騎兵隊**（**コサック兵**，**シパーヒー**)が制限解除される	
22	万有引力の法則	**ニュートンの学士院**が制限解除される	◎

この表の見方は，p.33にあります

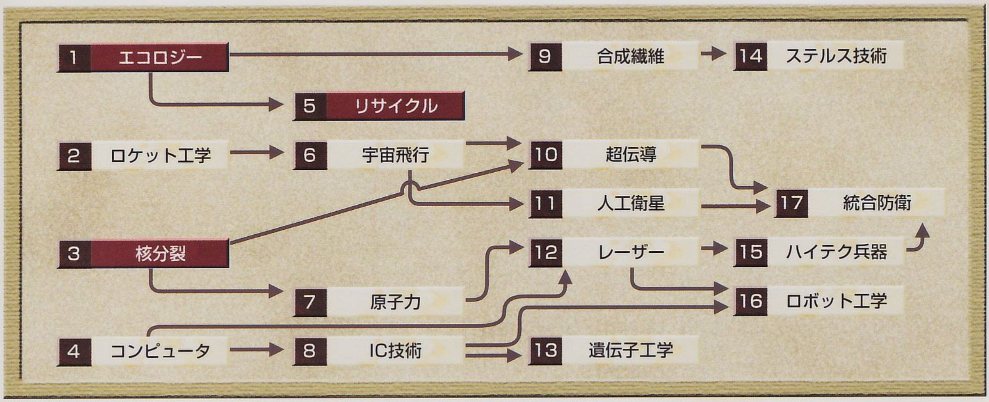
テクノロジーツリー詳細：工業化時代



番号	科学技術名称	効果の解説	重要度
1	ナショナリズム	動員，徴兵ができるようになり，また相互防衛条約および交易禁止条約を結べるようになる。**ライフル兵**が制限解除される	◎
2	蒸気機関	労働者が鉄道を建設できるようになり，新たな資源として**石炭**がマップ上に現れる。**甲鉄艦**が制限解除される	◎
3	医術	科学的手法と公衆衛生の研究につながる	
4	工業化	企業とスパイ活動の研究につながり，**普通選挙**，**火力発電所**，**工場**が制限解除される	
5	電気	淡水がなくても灌漑を行えるようになる。科学的手法と共通規格の研究につながる	
6	公衆衛生	氾濫原で発生する疫病が減り，**病院**が制限解除される	◎
7	共産主義	政治体制として**共産主義**を取得し，**警察署**が制限解除される	○
8	スパイ活動	**諜報機関**が制限解除され，これを作るとスパイ活動ミッションを行うことができる	
9	企業	鋼鉄と石油精製の研究につながり，**証券取引所**※が制限解除される	
10	科学的手法	原子理論の研究につながり，**進化論**が制限解除される	
11	石油精製	内燃機関の研究につながり，新たな資源として**石油**がマップ上に現れる	○
12	鋼鉄	内燃機関の研究につながる	
13	原子理論	電子工学の研究につながる	
14	内燃機関	大量生産と飛行機の研究につながり，**駆逐艦**と**輸送艦**が制限解除される	
15	共通規格	労働者の作業速度が2倍になり，新たな資源として**ゴム**がマップ上に現れる。大量生産の研究につながり，**歩兵**，**野戦砲**，**ゲリラ**※が制限解除される	◎
16	飛行機	航空工学の研究につながり，**空軍基地**※，**空港**，**戦闘機**，**爆撃機**が制限解除される	◎
17	揚陸作戦	**海兵隊**が制限解除される	
18	大量生産	自動車輸送と揚陸作戦の研究につながり，**商用港**※，**航空母艦**，**戦艦**，**潜水艦**が制限解除される	
19	電子工学	自動車輸送と無線通信の研究につながり，**フーバーダム**と**水力発電**が制限解除される	◎
20	航空工学	**空挺部隊**と**ヘリコプター**が制限解除される	
21	自動車輸送	航空工学の研究につながり，**戦車**(**パンツァー戦車**)が制限解除される	
22	無線通信	航空工学の研究につながり，**レーダー塔**※と**民間防衛**※が制限解除される	

この表の見方は，p.33にあります

テクノロジーツリー詳細：現代



番号	科学技術名称	効果の解説	重要度
1	エコロジー	合成繊維とリサイクルの研究につながり，**公共交通機関**と**ソーラー発電所**が制限解除される	◎
2	ロケット工学	**地対空ミサイル基地**，**ジェット戦闘機（F-15）**，**巡航ミサイル**が制限解除され，新たな資源として**アルミニウム**がマップ上に現れる	○
3	核分裂	**国際連合**，**マンハッタン計画**，**原子力潜水艦**が制限解除され，新たな資源として**ウラン**がマップ上に現れる	◎
4	コンピュータ	レーザーとIC技術の研究につながり，**SETI計画**，**研究施設**，**機械化歩兵**が制限解除される	
5	リサイクル	**リサイクルセンター**が制限解除される	◎
6	宇宙飛行	人工衛星と超伝導の研究につながり，**アポロ計画**，**宇宙船のエンジン**，**宇宙船のコクピット**，**宇宙船のドッキングベイ**，**戦術核**が制限解除される	○
7	原子力	レーザーの研究につながり，**原子力発電所**が制限解除される	
8	IC技術	遺伝子工学とロボット工学の研究につながり，**インターネット**※，**浮島**が制限解除される	
9	合成繊維	ステルス技術の研究につながり，**宇宙船の外殻**，**宇宙船の冷凍睡眠室**，**宇宙船の物質貯蔵庫**，**現代機甲部隊**が制限解除される	○
10	超伝導	統合防衛の研究につながり，**宇宙船の生命維持装置**，**宇宙船の燃料電池**が制限解除される	○
11	人工衛星	統合防衛とハイテク兵器の研究につながり，**宇宙船のスラスター**と**ICBM**が制限解除される	○
12	レーザー	ハイテク兵器とロボット工学の研究につながり，**宇宙船のパーティーラウンジ**が制限解除される	○
13	遺伝子工学	**ガンの治療法**と**不老長寿**が制限解除される	
14	ステルス技術	**ステルス戦闘機**と**ステルス爆撃機**が制限解除される	
15	ハイテク兵器	統合防衛の研究につながり，ステルスユニットとF-15が精密爆撃を実行できるようになる	
16	ロボット工学	**製造プラント**，**イージス艦**，**レーダー砲**が制限解除される	
17	統合防衛	**戦略ミサイル防衛**が制限解除される	

p.30～p.33に掲載されているテクノロジーツリーとその解説での色分けは，以下のように行っています。

効果の解説の表記

大七不思議と小七不思議は**緑色**　ユニットは**赤色**　都市改善は**青色**　政治体制は**オレンジ色**　資源は**紫色**　環境改善は**黄色**

※が付いたものは，PtWでのみ登場します

テクノロジーツリー中で赤色で囲まれている科学技術は，その時代において重要度の高い科学技術を指しています。また〝効果の解説〞の後ろにある〝重要度〞は，科学技術の開発すべき優先順位を表しており，◎が最優先，○が優先となっています。



SID MEIER'S

CIVILIZATION III

シヴィライゼーションIII　完全日本語版

ステップアップ ガイド

PLAY THE WORLD™

プレイ ザ ワールド
対応版

by forGamer.net (http://www.4gamer.net/)

FIRAXIS GAMES

INFOGRAMES™

PartNo.300086-4